GAME MASTER UNOFFICIAL GUIDE SOROZAT

PC · PS2 · X-BOX · GC

RESIDENT EVIL

- RE: ZERO
- RE
- RE 2
- RE 3: NEMESIS
- RE 4
- RE: CODE VERONICA (X)
- RE: OUTBREAK
- RE: OUTBREAK: FILE #2

SILENT HILL

- SH 1
- SH 2
- SH 3
- SH 4: THE ROOM
- SH: EXPERIENCE

INFORMÁCIÓK, ÉRDEKESSÉGEK, TÉNYEK ELŐSZÖR NYOMTATÁSBAN!

> 100%-OS VÉGIGJÁTSZÁSOK
> ÖSSZES ELLENFÉL, FEGYVER BEMUTATÁSA
> SZEREPLŐK ÉLETRAJZA, TÖRTÉNETE
> ALKÜLDETÉSEK, VARIÁCIÓK ISMERTETÉSE
> A HÁTTÉRTÖRTÉNET RÉSZLETES LEÍRÁSA

RESIDENT EVIL

SILENT HILL

© 2006 Game Press Kft. Összes jog fenntartva. A kiadvány részeinek vagy egészének reprodukciója, átalakítása más formátummá - beleértve az elektronikus és mechanikus másolatkészítést -, bármilyen információs rendszerben való archiválása és tárolása, és az Interneten való bármilyen formátumban való közlése kizárólag a kiadó írásos engedélyével lehetséges.

A kiadvány a Game Press Kft. teljesen független terméke, semmilyen kapcsolatban nem áll a Resident Evil és a Silent Hill sorozatok fejlesztőivel és kiadójával.
A könyvben előforduló Resident Evil játéknevek és az ezekkel kapcsolatos más nevek, logók, és az ezekhez kapcsolódó bejegyzett védjegyek és részek a Capcom és más személyek tulajdonát képezik.
A könyvben előforduló Silent Hill játéknevek és az ezekkel kapcsolatos más nevek, logók, és az ezekhez kapcsolódó bejegyzett védjegyek és részek a Konami és más személyek tulajdonát képezik.

ISBN 963 873 211 3

Kiadó: Game Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Szerkesztők: Hodján Krisztina (Silent Hill), Csere Krisztián Gábor (Resident Evil)
Borítóterv: Berényi Zoltán

Montírozás és nyomás: Grafika Press

GP GAME PRESS KFT.

RESIDENT EVIL - TARTALOMJEGYZÉK

1. RESIDENT EVIL ZERO 8
1.1 Karakterek 8
1.1.1. Albert Wesker 8
1.1.2. Billy Coen 9
1.1.3. Dr. James Marcus 9
1.1.4. Edward Dewey 9
1.1.5. Enrico Morini 10
1.1.6. Forest Speyer 10
1.1.7. Kenneth J. Sullivan 10
1.1.8. Rebecca Chambers 10
1.1.9. Richard Aiken 11
1.1.10. William Birkin 11
1.2. Magyarázatok, rövidítések 11
1.2.1. Umbrella Corporation 11
1.2.2. Umbrella divíziók – Egyesült Államok 12
1.2.3. Umbrella divíziók – Egyéb 12
1.2.4. U.S.F. (Umbrella Special Forces) 12
1.2.5. S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Service) 13
1.3. Ellenségek 13
1.3.1. Bat 13
1.3.2. Cerberus 13
1.3.3. Crow 14
1.3.4. Eliminator 14
1.3.5. Giant Bat 14
1.3.6. Giant Centipede 14
1.3.7. Humanoid Leech 14
1.3.8. Leech 14
1.3.9. Lurker 14
1.3.10. Queen Leech 1st form 14
1.3.11. Queen Leech 2nd form 14
1.3.12. Spiders 14
1.3.13. Stinger 14
1.3.14. Tyrant-001 (Prototype) 14
1.3.15. Zombies 14
1.4. Tárgyak 15
1.5. Fegyverek és kiegészítőik 16
1.5.1. 9mm Handgun 16
1.5.2. Acid Rounds 16
1.5.3. Beretta M92FS 16
1.5.4. Combat Knife/Dagger 16
1.5.5. Flame Rounds 16
1.5.6. Grenade Launcher 16
1.5.7. Grenade Rounds 16
1.5.8. Handgun Ammo 16
1.5.9. Handgun Parts 16
1.5.10. Huntinf Rifle 17
1.5.11. Magnum 17
1.5.12. Magnum Bullets 17
1.5.13. Magnum Revolver 17
1.5.14. Molotov Coctail 17
1.5.15. Rocket Launcher 17
1.5.16. Shotgun 17
1.5.17. Shotgun Ammo 17
1.6. Tippek-trükkök, extra tartalmak (Gamecube) 17
1.6.1. Új kosztümök, skin és ruhanemű, minijátékok 17
1.7. Resident Evil Zero végigjátszás 17
1.7.1. A vonaton 17
1.7.2. Az ütközés után 18
1.7.3. A templom 20
1.7.4. A templom belsejében 20
1.7.5. A mélybe ereszkedés 20
1.7.6. A B4-es szint rejtelmei és a végkifejlet 21

2. RESIDENT EVIL 22
2.1. Karakterek 22
2.1.1. Albert Wesker 22
2.1.2. Barry Burton 22
2.1.3. Brad Vickers 22
2.1.4. Chris Redfield 23
2.1.5. Enrico Morini 23
2.1.6. Forest Speyer 23
2.1.7. Jill Valentine 24
2.1.8. Joseph Frost 24
2.1.9. Kenneth J. Sullivan 24
2.1.10. Rebecca Chambers 24
2.1.11. Richard Aiken 24
2.2. Ellenségek 25
2.2.1. Black Tiger 25
2.2.2. Cerberus 25
2.2.3. Chimera 25
2.2.4. Crimson Heads 25
2.2.5. Crow 25
2.2.6. Hunter 25
2.2.7. Lisa Trevor 25
2.2.8. Neptune 25
2.2.9. Plant 42 26
2.2.10. Spiders 26
2.2.11. Tyrant-002 26
2.2.12. Wasps-Halbert 26
2.2.13. Yawn 26
2.2.14. Zombies 26
2.3. Tárgyak 26
2.4. Tippek-trükkök, extra tartalmak (Gamecube) 29
2.4.1. Megnyerhető, kinyitható extrák 29
2.4.2. Invisibly Enemy Mode 29
2.4.3. Az új ruhaneműk kiválasztása 29
2.4.4. Az „One Dangerous Zombie" mód 29
2.4.5. A „Real Survival" mód 29
2.4.6. Rakétavető megszerzése 29
2.4.7. Samurai Edge 29
2.4.8. Easter Egg 29
2.4.9. Crimson Elder Boss titkos stratégia 29
2.5. Tippek-trükkök, extra tartalmak (PC) 29
2.5.1. MAC11 és Ingram 29
2.5.2. Ruhaneműk választása 29
2.5.3. Rocket Launcher megszerzése 29
2.6. Tippek-trükkök, extra tartalmak (Playstation) 29
2.6.1. Ruhaneműk váltása 29
2.6.2. Rocket Launcher megszerzése 29
2.6.3. Zombik gyors likvidálása 29
2.6.4. Nehézségi szint választása (játék közben, NTSC JAP) 29
2.7. Tippek-trükkök, extra tartalmak (Sega Saturn) 30
2.7.1. Rocket Launcher végtelen munícióval 30
2.7.2. Alternatív ruhaneműk 30
2.7.3. A „Battle Game" mód 30
2.8. Resident Evil végigjátszás 30
2.8.1. 100 %-os végigjátszás Chris Redfield szemszögéből 30
2.8.2. Egyszerűsített végigjátszás Jill Valentine szemszögéből 33

3. RESIDENT EVIL 2 36
3.1. Karakterek 36
3.1.1. Ada Wong 36
3.1.2. Annette Birkin 37
3.1.3. Ben Bertolucci 37
3.1.4. Leon Scott Kennedy 37
3.1.5. Claire Redfield 39
3.1.6. William Birkin 40
3.1.7. Sherry Birkin 41
3.2. Bónusz minijátékok 41
3.2.1. The 4th Warrior 41
3.2.2. The Tofu Warrior 41
3.2.3. Extreme Battle 41

■ RESIDENT EVIL - TARTALOMJEGYZÉK

3.3. Tárgyak 41
3.4. Fegyverek és kiegészítőik 43
3.4.1. Acid Rounds 44
3.4.2. Bow Gun 44
3.4.3. Bow Gun Arrows 44
3.4.4. Browning HP Handgun 44
3.4.5. Colt S.S.A. 44
3.4.6. Combat Knife/Dagger 44
3.4.7. Custom Handgun 44
3.4.8. Custon Shotgun 44
3.4.9. Desert Eagle 44
3.4.10. Flame Rounds 44
3.4.11. Flamethrower 44
3.4.12. Gatling Gun 44
3.4.13. Grenade Rounds 44
3.4.14. Handgun Ammo 44
3.4.15. Heckler & Kotch VP 70 Handgun 44
3.4.16. M79 Grenade Launcher 44
3.4.17. MAC-11 Submachine Gun 44
3.4.18. Magnum Bullets 44
3.4.19. Remington M-1100 Shotgun 44
3.4.20. Rocket Launcher (RE2) 44
3.4.21. Shotgun Ammo 44
3.4.22. Spark Shotgun 44
3.5. BOSS FAQ 44
3.5.1. Birkin G-Mutation 44
3.5.2. G-Type 45
3.5.3. Giant Moth 45
3.5.4. Crocodile 45
3.5.5. Tyrant-00 (Mr. X) 45
3.5.6. Tyrant-003 45
3.6. Ellenségek 45
3.6.1. Cerberus 45
3.6.2. Crow 45
3.6.3. Licker 45
3.6.4. Mutant Plants 45
3.6.5. Roaches 45
3.6.6. Spiders 45
3.6.7. Zombies 45
3.7. Tippek-trükkök, extra tartalmak 45
3.7.1. Gamecube verzió 45
3.7.2. Dreamcast verzió 46
3.7.3. Nintendo 64 verzió 46
3.7.4. Playstation verzió 47
3.7.5. PC verzió 47
3.8. Resident Evil 2 végigjátszás 47
3.8.1. LEON A 47
3.8.2. CLAIRE A 49
3.8.3. Hasznos tippek és segítség 50

4. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS 52
4.1. Karakterek 52
4.1.1. Barry Burton 52
4.1.2. Carlos Oliveira 52
4.1.3. Dario Rosso 53
4.1.4. Jill Valentine 53
4.1.5. Marvin Branagh 55
4.1.6. Mikhail Victor 55
4.1.7. Sergeant Nicholai Ginovaef 56
4.2. Magyarázatok, rövidítések 56
4.2.1. U.B.C.S. 56
4.2.2. Supervisors 56
4.2.3. Ismert U.B.C.S. Tagok 56
4.3. Tippek-trükkök, extra tartalmak 56
4.3.1. Gamecube verzió 56
4.3.2. Dreamcast verzió 57
4.3.3. PC verzió 57
4.3.4. Playstation verzió 58
4.4. Resident Evil 3: Nemesis egyszerűsített végigjátszás 58

5. RESIDENT EVIL: CODE VERONICA (X) 60
5.1. Karakterek 60
5.1.1. Albert Wesker 60
5.1.2. Alexia Ashford 60
5.1.3. Chris Redfield 61
5.1.4. Claire Redfield 62
5.1.5. Rodrigo Juan Raval 62
5.1.6. Steve Burnside 62
5.2. Ellenségek 63
5.2.1. Albinoid 63
5.2.2. Alexia 1st form 63
5.2.3. Alexia 2nd és 3rd form 63
5.2.4. Bandersnatch 63
5.2.5. Bat 63
5.2.6. Cerberus 63
5.2.7. Giant Spider 63
5.2.8. Gulp Worm 63
5.2.9. Hunter 63
5.2.10. Nosferatu 63
5.2.11. Spiders 63
5.2.12. T-Veronica mutant 63
5.2.13. Tyrant 0-78 63
5.2.14. Zombies 63
5.3. Fegyverek és kiegészítőik 63
5.3.1. Acid Rounds 63
5.3.2. Assault Rifle 63
5.3.3 Assault Rifle Ammo 64
5.3.4. B.O.W. Gas Rounds 64
5.3.5. B.O.W. Gun 64
5.3.6. B.O.W. Gun Arrows 64
5.3.7. Combat Knife/Dagger 64
5.3.8. Flame Rounds 64
5.3.9. Glock 17 Handgun 64
5.3.10. Gold Lugers 64
5.3.11. Grenade Rounds 64
5.3.12. Handgun Ammo 64
5.3.13. Linear Launcher 64
5.3.14. M-100P Semi-automatic Pistols 64
5.3.15. M-79 Grenade Launcher (CV) 64
5.3.16. M93R Handgun 64
5.3.17. M93R Parts 64
5.3.18. Magnum Bullets 64
5.3.19. Rocket Launcher (CV) 64
5.3.20. S & W Magnum 64
5.3.21. Shotgun Ammo 64
5.3.22. Sniper Rifle 64
5.3.23. SPAS 12 Shotgun 64
5.3.24. Submachine Gun 64
5.4. Tárgyak 64
5.5. Tippek-trükkök, extra tartalmak 65
5.5.1. Dreamcast verzió 65
5.5.2. Gamecube verzió (RE: CV X) 67
5.5.3. Playstation 2 verzió (RE: CV X) 67
5.6. Resident Evil: Code Veronica X végigjátszás 67
5.6.1. Claire a Rockfort-szigeten 67
5.6.2. Claire az Antarktiszon 71
5.6.3. Chris a Rockfort-szigeten 71
5.6.4. Chris az Antarktiszon 72

6. RESIDENT EVIL 4 76
6.1. Karakterek 76
6.1.1. Ada Wong 76

6.1.2. Albert Wesker 77
6.1.3. Ashley Graham 78
6.1.4. Bitores Mendez 79
6.1.5. Ingrid Hunnigan 79
6.1.6. Jack Krauser 79
6.1.7. Leon Scott Kennedy 80
6.1.8. Luis Sera 81
6.1.9. Osmund Saddler 81
6.1.10. Ramon Salazar 81
6.2. Ellenségek 82
6.2.1. Armadura 82
6.2.2. Los Ganados 82
6.2.3. Dr. Salvator 82
6.2.4. Colmillos 82
6.2.5. Novistador 82
6.2.6. Garrador 82
6.2.7. Regenerator 83
6.2.8. Iron Maiden 83
6.2.9. Del Lago 83
6.2.10. El Gigante 83
6.2.11. Verdugo 83
6.2.12. U3 (It) 83
6.2.13. Snakes 83
6.2.14. Soldiers 83
6.2.15. Zealot 83
6.3. A Plaga parazitáról 84
6.3.1. Las Plagas 84
6.3.2. Egyedi jellemzők, gyenge pontok, típusok 84
6.3.3. A Plaga fejlődése 84
6.3.4. Plaga karakterisztika 84
6.4. Fegyverek és kiegészítőik, a játékban található tárgyak 85
6.4.1. Handgun osztály 85
6.4.2. Shotgun osztály 86
6.4.3. Rifle osztály 86
6.4.4. Magnum osztály 86
6.4.5. TMP osztály 87
6.4.6. Egyéb fegyverek osztály 87
6.4.7. Kiegészítő felszerelés és fegyverzet 87
6.4.8. Felszerelés, tárgyak 88
6.5. Minijátékok 88
6.5.1. Mercenaries 88
6.5.2. Assignment Ada 89
6.5.3. Separate Ways (végigjátszás) 89
6.6. Tippek-trükkök, extra tartalmak 89
6.6.1. Gamecube verzió 89
6.6.2. Playstation verzió 91
6.7. Resident Evil 4 részletes végigjátszás 92
6.7.1. Chapter 1-1. 92
6.7.2. Chapter 1-2. 92
6.7.3. Chapter 1-3. 93
6.7.4. Chapter 2-1. 94
6.7.5. Chapter 2-2. 94
6.7.6. Chapter 2-3. 94
6.7.7. Chapter 3-1. 95
6.7.8. Chapter 3-2. 96
6.7.9. Chapter 3-3. 97
6.7.10. Chapter 3-4. 97
6.7.11. Chapter 4-1. 97
6.7.12. Chapter 4-2. 98
6.7.13. Chapter 4-3. 99
6.7.14. Chapter 4-4. 99
6.7.15. Chapter 5-1. 99
6.7.16. Chapter 5-2. 100
6.7.17. Chapter 5-3. 100
6.7.18. Chapter 5-4. 101
6.7.19. A végső összecsapás 101

7. RESIDENT EVIL OUTBREAK 102
7.1. Karakterek, jellemzőik, érdekességek 102
7.1.1. Alyssa Ashcroft 102
7.1.2. Cindy Lennox 103
7.1.3. David King 104
7.1.4. George Hamilton 105
7.1.5. Jim Chapman 106
7.1.6. Kevin Ryman 107
7.1.7. Mark Wilkins 108
7.1.8. Yoko Suzuki 109
7.2. Fegyverek 110
7.3. Gyógynövények, készítmények 110
7.3.1. Stimuláló szerek 111
7.3.2. Pirulák 111
7.4. Küldetés ismertetések 111
7.4.1. Outbreak 111
7.4.2. Below Freezing Point 111
7.4.3. The Hive 111
7.4.4. Hellfire 111
7.4.5. Decisions, decisions 111
7.4.6. A „Network" mód 111
7.5. Érdekességek az RE: Outbreak játékról 111
7.6. Tippek-trükkök, extra tartalmak 111
7.6.1. Szoba kódok 111
7.6.2. Karakterminták 111
7.6.3. Megnyerhető videók 111
7.6.4. Megnyerhető karakterhangok 111
7.6.5. Egyéb megnyerhető dolgok 112
7.7. Resident Evil Outbreak végigjátszás 112
7.7.1. Outbreak 112
7.7.2. Below Freezing Point 114
7.7.3. The Hive 115
7.7.4. Hellfire 116
7.7.5. Decisions, decisions 118

8. RESIDENT EVIL OUTBREAK: FILE #2 120
8.1. Scenariók 120
8.1.1. Training Level (Outbreak revisited) 120
8.1.2. Wild Things 120
8.1.3. Flashback 120
8.1.4. Underbelly 120
8.1.5. Desperate Times 120
8.2. Az „online" mód 120
8.3. Fegyverek 120
8.4. Sztorivonal 120
8.5. Gyógynövények, készítmények 121
8.6. Tippek-trükkök, extra tartalmak 121
8.6.1. Extrák 121
8.6.2. „End of the Road" videók 121
8.6.3. Egyéb mozgóképek 121
8.6.4. Galériák 122
8.6.5. Alternatív öltözetek 123
8.6.6. Új NPC karakterek a FILE #2-ből 123
8.6.7. Új NPC karakterek az OUTBREAK-ből 123
8.6.8. Megnyerhető hangeffektek 123
8.7. Resident Evil Outbreak: File #2 végigjátszás 123
8.7.1. Training Ground 123
8.7.2. Wild Things 124
8.7.3. Underbelly 124
8.7.4. Flashback 125
8.7.5. Desperate Times 125
8.7.6. End of the Road 125

■ SILENT HILL - TARTALOMJEGYZÉK

A SILENT HILL SOROZAT 128

1. SILENT HILL 1 (Playstation 1) 129
1.1 A megjelenés éve, platform(ok), egyéb információk 129
1.2 Bevezetés a Silent Hill első részének történetébe 129
1.3 Szereplők 129
1.4 Teremtmények 130
1.4.1. Szárnyas visító (Air Screamer) 130
1.4.2. Pokoli kutya (Groaner) 130
1.4.3. Démoni gyermek (Demon Child) 130
1.4.4. Csótány (Creeper) 130
1.4.5. Szellem (Larvar Stalker) 130
1.4.6. Tomboló (Romper) 130
1.4.7. Zombi nővér (Puppet Nurse) 130
1.4.8. Zombi doktor (Parasitized Doctor) 131
1.4.9. Éjszakai repkedő (Night Flutter) 131
1.4.10. Féregfejű (Wormhead) 131
1.4.11. Lógó karom (Hanged Scratcher) 131
1.4.12. Motyogó (Mumbler) 131
1.4.13. Láthatatlan démoni gyermek (Invisible Demon Child) 131
1.5 Fegyverek és gyógyító tárgyak 131
1.5.1. Lőszert nem igénylő fegyverek 131
1.5.2. Lőfegyverek 132
1.5.3. Gyógyitalok, lőszerek és egyéb tárgyak 132
1.6 Irányítás 132
1.6.1 Gombkiosztás (Playstation, Playstation 2 kontrollerei) 133
1.7 Nehézségi szintek 133
1.8 Előkészületek a játékra: a főmenü magyarázata 133
1.8.1 A leltár menüje (Inventory) 133
1.9 Végigjátszás 134
1.9.1 A régi városrész 134
1.9.2. A Midwich Általános Iskola (Midwich Elemetary School) 135
1.9.3. Az alternatív Midwich Általános Iskola 135
1.9.4 Ismét a normál iskolában 136
1.9.5. Ismét a régi városrészben 136
1.9.6. Silent Hill központjában 136
1.9.7. Az Alchimella kórház (Alchimella Hospital) 137
1.9.8. Az alternatív kórház 137
1.9.9. Újra Silent Hill központjában 137
1.9.10. Silent Hill alternatív városközpontja 138
1.9.11. A csatorna (Sewers) - az üdülőterülethez vezető rész 138
1.9.12. Silent Hill üdülőterülete (Silent Hill Resort Area) 138
1.9.13. Silent Hill alternatív üdülőterülete 139
1.9.14. A csatorna (a vidámparkhoz vezető rész) 139
1.9.15. A Lakeside Vidámpark (Lakeside Amusement Park) 139
1.9.16. Senkiföldje (Nowhere) 139
1.10. A játék lehetséges végződései, érdekességek 140
1.11. Értékelés 141

2. SILENT HILL 2 (Playstation 2, Xbox, PC) 142
2.1. A megjelenés éve, platformok, egyéb információk 142
2.2. Prológus 142
2.3. Szereplők 142
2.4. Teremtmények 142
2.4.1 Kúszó teremtmény (Lying Creature) 142
2.4.2 Próbababa (Mannequin) 143
2.4.3 Hólyagfejű nővér (Bubble Head Nurse) 143
2.4.4 Csótány (Cockroach) 143
2.4.5 Mandarin (Mandarin) 143
2.5. Fegyverek és gyógyító tárgyak 143
2.5.1. Lőszert nem igénylő fegyverek 143
2.5.2. Lőszert igénylő fegyverek 143
2.5.3. Gyógyító tárgyak, lőszerek 144
2.6. Irányítás 144
2.6.1. Gombkiosztás Xbox esetén 144
2.6.2. Gombkiosztás Playstation 2 esetén 144
2.6.3. Gombkiosztás PC esetén 144
2.7. Nehézségi szintek 145
2.7.1. Játékment (Gameplay Level) 145
2.7.2. Rejtvények (Riddle Level) 145
2.8. Előkészületek, főmenü 145
2.9. „A Letter from Silent Heaven" c. főjáték végigjátszása 146
2.9.1. A délkeleti völgyből Silent Hillbe 146
2.9.2. A Wood Side lakóház (Wood Side Apartments) 147
2.9.3. A Blue Creek lakóház (Blue Creek Apartments) 148
2.9.4. A délnyugati völgy 149
2.9.5. A Brookhaven kórház (Brookhaven Hospital) 149
2.9.6. Az alternatív Brookhaven kórház 150
2.9.7. Az alternatív déli völgy 150
2.9.8. A Silent Hill-i Történelmi Társaság 151
2.9.9. A Toluca börtön (Toluca Prison) 151
2.9.10. A Labirintus (Labyrinth) 151
2.9.11. A Toluca-tó (Toluca lake) 153
2.9.12. A Lake View Hotel 153
2.9.13. Az alternatív Lake View Hotel 154
2.10. A „Born from a Wish" c. aljáték végigjátszása 154
2.10.1. A délnyugati völgy 154
2.10.2. A Baldwin-ház (Baldwin Mansion) 154
2.10.3 A Blue Creek lakóház (Blue Creek Apartments) 155
2.10.4. Visszatérés a Baldwin-házba 155
2.11. A játék lehetséges végződései, érdekességek 156
2.12. Értékelés 156

3. SILENT HILL 3 (Playstation 2, PC) 158
3.1. A megjelenés éve, platformok, egyéb információk 158
3.2. Prológus 158
3.3. Szereplők 158
3.4. Teremtmények 158
3.4.1. Zárlat (Closer) 158
3.4.2. Kábult test (Numb Body) 158
3.4.3. Duplafej (Double Head) 158
3.4.4. Inga (Pendulum) 158
3.4.5. Őrült rákos (Insane Cancer) 158
3.4.6. Szörcsögő (Slurper) 159
3.4.7. Nővér (Nurse) 159
3.4.8. Vakarózó (Scraper) 159
3.4.9. Valtiel 159
3.5. Fegyverek és gyógyító tárgyak 159
3.5.1. Lőszert nem igénylő fegyverek 159
3.5.2. Lőszert igénylő fegyverek 159
3.5.3. Titkos fegyverek 159
3.5.4. Gyógyító tárgyak és fegyverek 160
3.6. Irányítás 160
3.6.1. Gombkiosztás Playstation 2 esetén 160
3.6.2. Gombkiosztás PC esetén 160
3.7. Nehézségi szintek 161
3.7.1. Az akció nehézségi szintje (Action Level) 161
3.7.2. A rejtvények nehézségi szintje (Riddle Level) 161
3.8. Előkészületek 161
3.9. Végigjátszás 162
3.9.1. A Lakeside Vidámpark (Lakeside Amusement Park) 162
3.9.2. Központi Bevásárlóközpont 162
3.9.3. Az alternatív bevásárlóközpont 163
3.9.4. A Hazel utcai metróállomás 163
3.9.5. Az aluljáró (Underpass) 163
3.9.6. Az építkezési terület (Construction Site) 164
3.9.7. A Hegycsúcs Központ (Hilltop Center) 164
3.9.8. Az alternatív Hilltop Center 165
3.9.9. A Daisy Villa Lakóház (Daisy Villa Apartments) 165
3.9.10. Silent Hill 166
3.9.11. A Brookhaven Kórház (Brookhaven Hospital) 166
3.9.12. Az alternatív kórház 167

3.9.13. Ismét a Lakeside Vidámparkban 170
3.9.14. A templom (Church) 168
3.10. Lehetséges végződések, érdekességek 169
3.11. Értékelés 169

4. SILENT HILL 4: THE ROOM (Playstation 2, Xbox, PC) 170
4.1. A megjelenés éve, platformok, egyéb információk 170
4.2. Prológus 170
4.3. Szereplők 170
4.4. Teremtmények 171
4.4.1. Keresőkutya (Sniffer Dog) 171
4.4.2. Falember (Wall Man) 171
4.4.3. Zümmögő (Hummer) 171
4.4.4. Áldozati ikrek (Twin Victim) 171
4.4.5. Mérges gomba (Toadstool) 171
4.4.6. Fehér gomba (Whitestool) 171
4.4.7. Meztelen csiga (Tremer) 171
4.4.8. Gumifejű (Gum Head) 171
4.4.9. Beteg (Patient) 171
4.4.10. Kerekesszék (Wheel Chair) 171
4.4.11. Gombolyag (Bottoms) 171
4.4.12. Felöltős férfi (Man in the Coat) 171
4.4.13. Szellemek (Ghosts) 171
4.5. Fegyverek és gyógyító tárgyak 171
4.5.1 Lőszert nem igénylő fegyverek 171
4.5.2 Lőfegyverek 172
4.5.3 Eileen fegyverei 172
4.5.4 Gyógyító tárgyak és egyéb kiegészítők 172
4.6. Irányítás 173
4.6.1. Gombkiosztás Playstation 2 esetén 173
4.6.2. Gombkiosztás Xbox esetén 173
4.6.3. Gombkiosztás PC esetén 173
4.7. Nehézségi szintek 173
4.8. Előkészületek 174
4.9. Végigjátszás 174
4.9.1. A 302-es szobában (Room 302) 175
4.9.2. A metró világa (Subway World) 175
4.9.3. Az erdő világa (Forest World) 175
4.9.4. A vízi börtön világa (Water Prison World) 176
4.9.5. Az Épület világa (Building World) 177
4.9.6. Az apartman világa (Apartment World) 177
4.9.7. A kórház világa (Hospital World) 178
4.9.8. A Metró világa, másodszor 178
4.9.9. Az Erdő világa, másodszor 178
4.9.10. A vízi börtön világa, másodszor 179
4.9.11. Az épület világa, másodszor 179
4.9.12. A 302-es szoba előtt (Outside Room 302) 180
4.10. Lehetséges végződések, érdekességek 181
4.10.1 Extra kosztümök 181
4.11. Értékelés 181

5. SILENT HILL: EXPERIENCE (PSP) 182
5.1. A megjelenés éve, platformok, egyéb információk 182
5.2. Digitális képregény 182
5.3. Zene 182
5.4. Kisfilmek 182
5.5. Interjúk 182

I. számú melléklet - Cheat kódok és tippek 183

Előszó

A Resident Evil fogalom mind a videójátékok, mind a horror műfajában. Stílusteremtő mivoltának köszönhetően milliókat szögezett a filmvászon, a képernyő és a monitor elé, bízvást méltó hát arra, hogy tanulmányunk tárgya legyen.
A játékot fejlesztő Capcom és Shinji Mikami producer a 990-es évek derekán olyasmit alkotott, amely alapjaiban formálta át a horrorjátékokkal (Alone in the Dark és társai) kapcsolatos közfelfogást. Mivel hasonló témájú termék korábban nem létezett, az első Resident Evil megjelenésére és hallatlan sikerére a szaksajtó is felfigyelt. A túlélő-horror lavina megindult. Az RE franchise a rajongói tábor duzzadására és a kedvező szakmai visszhangra alapozva egyre újabb folytatásokat szült, és egész estés történetekkel formálta-alakította az emberiség eddigi legnagyobb (képzelt) biológiai katasztrófájának eseményeit.
A tudás emberellenes, hatalmi eszközként illetve fegyverként való felhasználása roppant népszerű témának számít – nem egy hollywoodi produkció dolgozta már fel a világot fenyegető bio-organikus kutatásokból fakadó apokalipszist. A sorozat az emberi önpusztítás és önzés végső tragédiáját dolgozza fel.
A nyolc fő állomást alkotó epizód eddig több, mint 32 milliós példányszámban kelt el; ezeket számos sikeres melléktermék (novellák, akciófigurák, képregények, és sci-fi mozifilmek) követték. Mivel a Resident Evil univerzuma olyannyira alapos és megtervezett, elegendő tartalmat szolgáltat a filmipar számára is. Az eddig született két mozifilmet (Resident Evil, Resident Evil: Apocalypse) előreláthatólag 2007-ben követi majd a harmadik, a Resident Evil: Extinction.
Mivel a Resident Evil sorozat számos platformon és változatban elérhető a hazai közönség számára, időszerűnek éreztük egy olyan kiadvány elkészítését, mely a kezdőtől a laikuson át a tapasztalt játékosokig mindenki számára évezhető, emellett tudásrendszerező, történetalapozó és tényfeltáró hatással bír. A háttér, a főhősök története és az Umbrella-Raccoon világ bemutatása mellett megvilágítjuk a nyolc fő történeti szálat alkotó események összefüggéseit. Kötetünkben a végigjátszások, az érdekességek, a tippek/trükkök és a kapcsolódó termékekre vonatkozó egyéb tudnivalók is helyet kapnak, felvázoljuk továbbá az epizódok és a franchise más termékei közt fennálló kapcsolatot. Az egyes játékokat kronológiai sorrendben taglaljuk (RE Zero, RE1, RE2, RE3, RECV, RE4, REO1, REO2) – ez alól kivételt csak az utolsó két, Playstation 2 exkluzív Resident Evil Outbreak epizód jelent, amely ismételten Raccoon City-be kalauzolja a játékost.
Kellemes időtöltést, izgalmas kalandokat, érdekes felfedezéseket kívánunk minden olvasónak!

1. Resident Evil Zero

Fejlesztő: Capcom Production Studio 3
Kiadó: Capcom
Megjelenési dátum:
2002 november 11. (NOA GC)
2002 november 21 (JAP GC)
2003 március 7 (EU GC)

Kategória: túlélő-horror
Játékmód: egyjátékos
Platform: Gamecube
Média: 2x GC Optikai lemez

A Resident Evil Zero történet alapozó sorszámozása ellenére a túlélő-horror széria ötödik darabjaként vonult be a játék-történelembe. A Capcom, mely mindvégig kiállt a Nintendo mellett, Gamecube exkluzívnak kiáltotta ki a programot, mely a mai napig viseli ezt a titulust.
Ez volt az első olyan példaértékű Resident Evil játék, amelyben világossá vált, hogy a Capcom kerek történetté kívánja alakítani a korábbi epizódok taglalta cselekményt. Az alapozás rendkívül fontos volt a sorozat szempontjából, hiszen számtalan utalás és következmény fakadt az előzményből a Zero megjelenése előtti időszakban.
A történet az újonc Rebecca Chambers és egy ex-elit katona, Billy Coen találkozását, valamint az Umbrella Corporation bukásához vezető kezdeti eseményeket dolgozza fel (további információkért lásd a karakterleírásokat).
A játék az RE1-ben szereplő Spencer-kúriában történtek előttre, az Arklay hegységben zajló eseményekre (1998. július 23) helyezi a hangsúlyt. Mind látvány, mind megvalósítás tekintetében sikerült az erős Gamecube hardverhez optimalizákni.
A programról a 2000-es TGS (Tokyo Game Show) alkalmával rántották le a leplet. Bár eredetileg Nintendo 64-es célplatformra szánták, a cartridge rendszer korlátai miatt végül a félkész projektet átmentették a Nintendo sikerváramányos gépezetére, a Gamecube-ra. A játék teljesen új színt vitt a túlélő-horror játékok világába. Amellett, hogy számos újdonsággal és extra tartalommal bővítették a játékmenetet, Shinji Mikami a fejlesztési fázis felénél úgy döntött, a Zero-ban alkalmazott technológia szintjére emeli a többi RE terméket is – így született meg a Remake típus, amelyről e kötetben többhelyütt szót ejtünk még.

1.1. Karakterek

1.1.1. Albert Wesker:

- Életkor: 38 év
- Súly: 84 kg
- Magasság: 183 cm
- Vércsoport: 0

Albert Wesker a Resident Evil sorozat egyik központi negatív szereplője. Semmitől nem riad vissza, hogy véghezvigye gonosz tetteit, akármi is legyen az ára – mellesleg ő a STARS Alpha szakasz parancsnoka is. Albert még csak 18 éves volt, amikor kutatóként kezdett dolgozni az Umbrella Corporationnél. Röviddel később, 1977-ben, a szintén tanonc William Birkinnel együtt James Marcus segédkutatójának állt, aki a cég Management Training Facility alegységének munkáját irányította. Egy éven keresztül vezettek sikeres kutatásokat, amikor is a vállalat vezetősége úgy döntött, felszámolja a Training Facility alegységet. Marcus Wesker és Birkin munkáját megköszönve, elismerésképpen beajánlotta a két tehetséges fiatalembert a cég magasabb rangú, Arklay Laboratórium- és kutatóbázisára (a Spencer birtok alatt húzódó létesítmény), ahol tovább folytathatták a T-vírussal kapcsolatos kutatásokat. Eközben Marcus tovább folytatta az ős-vírustörzs kísérleteit. Áthelyezésüket követően az állomás igazgatósági testületének kulcspozícióit is sikerül megszerezniük. Wesker és Birkin kutatása kerek tizenhárom évig tartott, mire sikerült a T-vírust stabilizálni. 1988-ban, amikor a kutatás elérte a harmadik kritikus fázist (a Tyrant biológiai fegyver megalkotása), Wesker és Birkin alantas munkát kapott: Spencer megbízásában az állt, hogy tegyék el láb alól a korábbi mentorukként ismert James Marcus professzort, majd szerezzék meg az összes, ős-vírussal kapcsolatos kutatási tervezetet és eredményt.
Nem sokkal az incidens után Birkin kutatásai az európai központból származó Nemesis parazita és a titokzatos női kísérleti személy (akit már a Progenitor vírussal is fertőztek) segítségével G-Vírus felfedezéséhez vezettek. Mikor Spencernek tudomására jutott a G-Vírustörzs felfedezése, a főnöke céljai miatt aggódó Wesker 1991-ben áthelyeztette magát az Umbrella Intelligence Bureau-hoz. 1996-ban Wesker alapító tagként ténykedett a Raccoon City Police Department (RPD) speciális feladatokra alakított S.T.A.R.S. egységnél, és a két csapat közül parancsnoki posztot tölt be a veteránokból verbuválódott Alpha szakasz élén. Két évvel a megalakulás után rejtélyes gyilkosságok történtek az Arklay régióban. Amíg a sajtó és a helyi lakosság szektás gyilkosoknak és szörnyetegeknek tulajdonította az erdőben és környékén történteket, Wesker ismerte a teljes igazságot. Az általános tömeghisztériát megelőzendő, tisztogatási és felderítési feladattal a S.T.A.R.S. Bravo szakaszát küldte a helyszínre. Később derült csak ki, hogy személyes okok vezérelték: a vérengzés igazában az Umbrella bio-organikus fegyvereinek (B.O.W) tesztelésére szolgált. Wesker titokban lepaktált William Birkinnel, és rezzenéstelen arccal nézte végig, ahogy a Bravo szakasz tagjait egytől egyig utolérte a végzete. Amikor megbizonyosodott a Bravo szakasz kudarcáról, az Alpha szakasszal (közöttük Chris Redfielddel és Jill Valentine-nal) maga is a helyszínre sietett , ám időközben kitenyésztett gonosz fegyverének áldozatul esve rövid időre eltűnt a középpontból, hogy a későbbi epizódokban még erősebb, pusztítóbb szándékokkal lépjen színre.

1.1.2. Billy Coen

- Életkor: 26 év
- Súly: 74 kg
- Magasság: 181 cm
- Vércsoport A

Billy Coen hadnagyról mindent el lehet mondani, csak azt nem, hogy gyilkos lenne. Ennek ellenére a játékban egy szökött fegyencet alakít, akit gyilkosságsorozatért csuktak le. Billy rossz helyen volt a rossz időben: elit katonaként szolgált a seregben, amikor szakasza váratlan parancsot kapott. Egy felsőbb utasítás alapján egy veszélyes gerillacsoportot kellett volna elpusztítaniuk a dzsungel mélyén. Ő megtagadta a parancsot, társai ezért kiközösítették, utóbb leütötték, elvégezték a tisztogatást, majd a parancsmegtagadás vádjával kiegészítve az egész ügyet a nyakába varrták. A bíróság ellenbizonyítékok hiányában bűnösnek találta és bebörtönözte Coent. Akkor kerül ismét a képbe, amikor a Bravo szakasz a helyszínre érkezik. Épp átszállították volna egy büntetésvégrehajtó telepre, amikor balesetet szenvednek, így lehetősége nyílik a menekülésre.
Bár Billy múltjáról nem sokat tudni, annyi sejthető, hogy már korábban is volt kapcsolata a céggel. A legnyilvánvalóbb bizonyíték a rabszállító kocsiban való felbukkanása, ami „véletlenül" épp a környéken tartózkodott. Elgondolkodtató azon állítás is, amit az Umbrella Corporation egyik katonájának feljegyzésében olvasni: a cég úgymond „lépéseket tett" annak érdekében, hogy némi katonai ellenszolgáltatásért (valószínűleg itt a vírus felhasználására céloz) cserébe katonákat szerezzenek az épületben maradtak védelmére. Billy lehetséges idekerülése is kapcsolatba hozható ezzel a dokumentummal. Az sem elhanyagolható tény, hogy Coen az ősvírust Mother, azaz Anya vírusként emlegeti, holott a Marcus által kifejlesztett törzs soha, semmilyen formában nem szerepelt ilyen néven a dokumentumokban.
Coen feltehetően többet tud a cégről és titkos kísérleteiről, mint amennyit a játék láttatni enged. Akad egy epizód a játékban, amikor Billy régi történeteit felidézve egy csapat csontváz ellen harcol, ráadásul meg is említi, hogy „Úgy látszik, az Umbrella továbbra sem hagyja abba." Érdemes megjegyezni Rebecca Chambers Resident Evil 2-ben szereplő feljegyzését (Rebecca's Report), ami fényt derít arra, miért nem folytatták a kutatást Billy Coen után. Mivel Rebecca kiderítette az igazságot vele kapcsolatban, nem akarta, hogy bármi baja essék, így azt állította, hogy a rabszállítótól nem messze ugyan megtalálta Coent, de az már halott volt. Mivel másnap a csapat alaposabban körülnézett, de a többi testtel együtt Billyét sem találta, nem tulajdonított a feljegyzésnek jelentőséget. Ezzel azonban nyilvánvalóvá vált a falazás: Rebecca Billy érdekében hazudott.
Mivel Billy Coen közkedvelt karakter, elképzelhető, hogy a Resident Evil 5-ben ismételten visszatér, ráadásul Chris Redfield helyett. Érdekes lesz megfigyelni, vajon milyen fordulattal kerül ismét a középpontba.

1.1.3. Dr. James Marcus

- Életkor: Nincs adat
- Súly: Nincs adat
- Magasság: Nincs adat
- Vércsoport: Nincs adat

Dr. James Marcus a Resident Evil történetének egyik kulcsfigurája, az Umbrella Corporation társalapítója. Az Ozwell E. Spencer és Edward Ashford (bővebben a Code Veronica X-ban) közreműködésével alapított, Arklay hegység alatt elterülő Umbrella Management Training Facility (ismertebb nevén Umbrella Research Center, azaz Umbrella kutatóközpont) egykori feje, aki alatt olyan személyek kezdték karrierjüket, mint William Birkin. James Marcus a játék kezdete előtt tíz évvel eltűnt a nyilvánosság elől - a miérteket lásd Albert Wesker életrajzában.
1918-ban született, középiskolai, majd egyetemi diáktársa volt Ozwell Spencernek egészen 1939-ig. Huszonnyolc évi kutatómunka után a két barát, Edward Ashford közreműködésével, azonosította a Progenitor vírust, mely feljegyzéseikben ősvírusként vagy Founder vírusként szerepel. Egy évvel később következett az Umbrella alapítása.
1968-ban Jamest kinevezték a Management Training Facility kreatív igazgatójának, míg Spencer a cég pénzügyeiért vállalt felelősséget. Marcusnak gyakran voltak nézeteltérései Spencerrel, aki a Progenitor vírussal való kísérletezést pénzkidobásnak és időpocsékolásnak tartotta. Az igazgatói székből azonban mindig sikerült nyomást gyakorolnia kollégájára, így a Progenitor vírus kutatása továbbra is napirenden maradt.
A '70-es évek derekán Marcus megalkotta a Tyrant Vírust, ami a pióca DNS és a Progenitor vírus sikeres elegyítésére épült. Már segédei is voltak Albert Wesker és William Birkin személyében, akik gyakornokként kerültek a céghez, és mindkettőjüket lenyűgözték a biológiai fegyverekben rejlő távlatok. A kísérletekhez különböző állatokat használtak fel, aminek eredményeként megszülettek az Umbrella bio-organikus fegyverei (B.O.W).
Mikor a T-vírus megérett a bemutatásra, megtörtént a baj. Spencer parancsára a két tanonc megpróbálta eltenni láb alól Jamest (nem sikerült nekik teljesen), a kutatási anyagokat pedig magukkal vitték az újonnan megnyitott modern laboratóriumba, mely az Arklay Research Facility nevet kapta.
A 80'-as években Marcus folytatta az anyavírussal kapcsolatos kísérleteit a bezárt gyár titkos földalatti laboratóriumában, a T-vírus tesztalanyainak szánt állatokkal. Ezen kísérletek következményei az Eliminatorok, a Plague Crawlerek és a Lurker-ek is. Az őrült tudós felismerte, hogy a legjobb tesztalanyoknak az emlősök bizonyulnak, így titokban embereken is kísérletezett – nem kevesebb, mint húsz gyakornok esett áldozatául ámokfutásának, mely 1988-ig titokban maradt. Eközben az Arklay Research Facilityben folyó kísérletek következményeként létrejövő hármas fázisú T-vírus (Tyrant) után Spencer úgy döntött, egykori barátjának immáron semmi szerepe nincs, így Marcus egykori két bizalmasát, Weskert és Birkint arra utasította, gyilkolják meg a magányos kutatót. A két alkalmazott az Umbrella Special Forces (a cég speciális katonai osztaga) egységgel a háta mögött csapást mért Marcus laboratóriumára. A doktor épp a kitenyésztett Queen Leechen végzett kísérleteket, mikor golyót kapott. Utolsó lélegzetével bosszút esküdött az Umbrella ellen, és magába engedte a mutagén vírust, ami azonnal elegyedett a professzor DNS-ével. Az így létrejött teremtmény, bár torzulásnak indult, örökölte a doktor emlékeit, tudását és ideáit, ráadásul képes volt irányítani a többi T-vírussal fertőzött Leechet, és Marcushoz hasonlóvá formálta őket. Ezeknek a teremtményeknek az agyi kapacitása azonban nem ért fel a Marcusból fokozatosan Queen Leeché váló teremtményhez, így a mutálódott tudós mindvégig irányítása alatt tudta tartani őket (a játékban ezeket a teremtményeket Leechmennek,vagy Marcus mimicsnek nevezik).
1998-ban az erejét visszanyerő Marcus ellopta a T-vírust az Arklay-i kutatótelepről, melynek következményeként egy különítmény kivizsgálás céljából újra megnyitotta a bezárt laboratóriumot. Ezt követően Marcus megtámadta az Arklay-hegységekbe tartó Ecliptic Expresst (a dolgozókat szállító vasúti szerelvény), és magas fokú T-vírus fertőzést hordozó Leecheivel percek alatt zombikká változtatta a vonat utasait. A Leechek nem kímélték a Wesker és Birkin parancsára a vonatra küldött USF (Umbrella Special Forces) Delta egység két tagját sem.
A S.T.A.R.S. Bravo szakasz legifjabb tagja, Rebecca Chambers és az időközben hozzá csatlakozó szökött fegyenc, Billy Coen számtalan Leech-csel kerül szembe a szerelvényen, ahogy mind közelebb jut a kutatóközpont bejáratához. Marcus eközben a kutatóállomás biztonsági kameráin keresztül üzenetet küld árulóinak, Weskernek és Birkinnek, melyben megerősíti boszszúállási szándékát.
Rebecca és Billy többször szembekerül az őrült tudóssal: elsőként a kazánházban, ahol a Marcusból lett Queen Leech még csak az elsődleges mutációs formában jelenik meg, majd a végkifejlet során a helikopter leszállóhelyen - itt a teljesen kifejlett szörnyeteg már immunis a lőfegyverek tüzére, ultraibolya sugázással azonban még sebezhető. Rebecca és Billy végül elpusztítja a Queen Leechet a zsaluk és a napfény segítségével.

Érdekesség, hogy a teremtmény a Resident Evil 4-ben is felbukkan, méghozzá portré formájában, Salazar kastélyában.

1.1.4. Edward Dewey

- Életkor: 26 év
- Súly:112 kg
- Magasság: 193 cm
- Vércsoport: A

A S.T.A.R.S. csapat Bravo szakaszának pilótája. Kiváló szakmai képességei mellett éles szemű mesterlövész is. A S.T.A.R.S. csapat legmagasabb tagja, aki a a tánczenéért és a táncművészetért is rajong.
Edward korábban Ashford szolgálatában állt: navigátorként dolgozott az Arklay kutatóközpont repülőgépein. A Rebeccával és a Bravo szakasz többi tagjával együtt motorhiba miatt kényszerleszállást végrehajtott gépen mégsem pilótaként, hanem navigátorként ténykedett. Miután sikeresen kikecmergett a roncsból, kedvenc lőfegyverét kezébe véve a többiekkel együtt elindult, hogy átfésülje a környéket. A csapattól való eltávolodás után óhatatlanul megsebezték a környéken garázdálkodó, T-vírussal fertőzött Cerberusok, így az ő szervezetébe is bekerült a gyilkos kór. Noha a közelben robogó vasúti szerelvénynek köszönhetően (Ecliptic Express) elmenekül a falka elől, a közelgő haláltól semmi sem óvhatja meg. Sikerül találkoznia az ekkor már szintén vonaton tényked Rebeccával, de a lány ellenszer hiányában semmit sem tehet érte. Halála előtt még sikerül elmondania a legifjabb S.T.A.R.S. tagnak, hogy a környéken hemzsegnek a a veszélyes szörnyetegek.
Edward az első olyan S.T.A.R.S. tag, aki az Arklay misszió során veszti életét. Mikor Rebecca utóbb visszatér holttestéhez a vonaton, a vírusnak köszönhetően Edward életre kel, és a lánynak csak egy esélye marad, hogy a saját életét mentse – egy lövéssel ismét végez vele.
Edward ugyan nem szerepel a többi Resident Evil epizódban, de az RE1 kézikönyvében említést tesznek róla, mint a Bravo szakasz elhunyt pilótájáról. A rajongók hosszú ideig azt hitték, a Resident Evil 1 bevezető képsoraiban az Alpha szakasz tagjait gyarapító Joseph Frost által talált kézfej Edwardtól származott. A fentebbi kijelentést az eredetileg Nintendo 64-re tervezett Resident Evil Zero korai képkockáin a még életben levő Edward kézfej nélküli ábrázolására alapozták. A Resident Evil 1 Remake verziójában ez a hiba orvoslásra került: a félreértések elkerülése végett a Capcom Kevin Dooley kézfejeként ábrázolja a talált testrészt.

1.1.5. Enrico Marini

- Életkor: 41 év
- Súly: 83 kg
- Magasság: 190 cm
- Vércsoport: 0

A S.T.A.R.S. csapat Bravo szakaszának parancsnoka; vérbeli harcos és tapasztalt veterán, aki karrierje során számos túléléshez szükséges adottságot sajátított el. A S.T.A.R.S. tagjainak osztatlan megbecsülését élvezi. Eredetileg az RPD speciális alakulatának vezetője volt, ám Wesker céghez kerülése óta szakaszparancsnokként szolgál. Albert jobbkeze, aki örömmel vesz részt a bevetésen, hisz az erdőben és az Arklay-hegység környékén történt gyilkosságok tetteseinek kézre kerítésével ártatlan civilek életét mentheti meg.

Amikor az alakulat a helyszínre ér, Enrico parancsot ad a környék biztosítására és átfésülésére. Az erdei utat követve rálelnek a Coent szállító járműre az út szélén. Az ott talált nyomokból Marini arra következtet, hogy a a szökött fegyenc igenis veszélyes (már amennyi kiderül a feljegyzésből), így külön osztagot küld a fiú felkutatására. Félti a Bravo szakasz legifjabb tagját, a törékeny Rebecca Chambers szanitécet, így amikor a rádión keresztül kommunikálnak, mindig figyelmezteti, hogy legyen óvatos Coennel. Enrico később a játék során a gyárterületen is felbukkan - ekkorra a Bravo szakasz tagjai néhány kivétellel életüket vesztik. Enrico attól tart, hogy az Alpha szakaszhoz beosztott Barry Burton és az ifjú, elszánt Chris Redfield felfelé ívelő karrierje aláássa az ő helyzetét a S.T.A.R.S. alakulatnál, ám aggályait félretéve mégis képes alárendelni magát a feladatnak, és a helyzet súlyosságára gondolva az elérhető célokra koncentrálni.

1.1.6. Forest Speyer

- Életkor: 29 év
- Súly: 71 kg
- Magasság: 182 cm
- Vércsoport: A

A S.T.A.R.S. csapat Bravo szakaszának járműspecialistája, aki a fegyverzetért és a felszerelésért is felelős. Magabiztossága és professzionalizmusa okán osztatlan bizalomnak örvend bajtársai közt. Már a S.T.A.R.S. megalakulása előtt ismerte két barátját, Chris Redfieldet és Jill Valentine-t, akikkel együtt döntött úgy, hogy belép a speciális alakulatba. Kiváló mesterlövész, nem egyszer hívja ki versenyre Christ egy kis gyakorlat erejéig. Forest nem kap interaktív szerepet a Resident Evil Zero-ban, a Resident Evil 1-ben pedig már halottból lett zombiként találkozhatunk vele.

1.1.7. Kenneth J. Sullivan

- Életkor: 45 év
- Súly: 96 kg
- Magasság: 187 cm
- Vércsoport: 0

A legidősebb S.T.A.R.S tag; igazi veterán, aki a kifejezetten nehéz és veszélyes terepen végzett felderítésre szakosodott. Érdekesség, hogy kémikus végzettsége is van, így Rebecca Chambers érkezéséig ő volt a csapat szanitéce. Ellentmondásos személyiség, aki a hivatása mellett szabadidejében kertjében tevékenykedik és hódol növények iránti szeretetének. Ő volt az első, akit az Alpha szakasz érkezésekor holtan talált. A Bravo szakasz tagjaként eljutott a Spencer kúriához, ám az ott tényked zombihad ellen semmit sem tehetett, és maga is élőhalottként végezte. A Resident Evil Zero-ban nem jut szerephez; ezt ellensúlyozandó a készítők némi interakcióval látták el a folytatásban.

1.1.8. Rebecca Chambers

- Életkor: 18 év
- Súly: 42 kg
- Magasság: 161 cm
- Vércsoport: AB

A S.T.A.R.S. alakulat legifjabb tagja, a Resident Evil Zero egyik főszereplője; későbbi epizódokban is feltűnik. A csapat szanitéceként mestere a különböző gyógyászati készítményeknek és eszközöknek. Bár fizikai ereje csekély, szakértelme okán megbecsült tagja a Bravo szakasznak (mellesleg ő az egyetlen, aki képes a különböző gyógyfüvek kémiai hatását vegyíteni). Csupán 18 éves, de rendkívüli intelligenciával rendelkezik, amihez páratlan szépség és leleményesség társul. Bár hivatását régebben kezdte, csak a közelmúltban került a Bravo szakaszhoz, ez azonban nem befolyásolja a megítélését, ezért is vitték magukkal a Raccoon erdőbe. A történetbe Billy Coen megtalálásával kapcsolódik be. Miután a szakasz kényszerleszállást hajt végre, a körzet biztosítása közben Rebecca ráakad az Ecliptic Expressre, majd nem sokkal később a szökött fegyencként számon tartott Billy Coenre. Billy és Rebecca együtt próbál kijutni az Ecliptic Express (a játékban szereplő vasúti szerelvény, ami az Umbrella Corporation saját használatú szállítóeszköze) és a Spencer birtok kutyaszorítójából, így a logikai feladatokat is együttesen, egymásra támaszkodva oldják meg.

Rebecca eleinte nem hisz Billynek, de gyanúja alaptalannak bizonyul, amit utóbb főnökével, Enrico Marinivel is tudat a rádión. Később megtalálja az utat a Tram Car segítségével az Umbrella földalatti kutatólaboratóriumába, ahol összefut James Marcusszal, az cég egyik elfeledett alapítójával, a Progenitor vírus feltalálójával. Fényt derít Marcus háttértörténetére, de nincs ideje elmélkedni rajta, mert végbemegy a mutáció, és a professzor Queen Leeché válik - Rebeccának és Billynek a végkifejletben a bosszúszomjas, őrült tudóssal kell megküzdenie. Felismerik, hogy a célpont immunis a tűzfegyverekre, a természetes napfény ultraibolya sugárzása ellen azonban védtelen, és a helikopterindító tetőszerkezetét kinyitva sikerül elpusztítaniuk a szörnyeteget.

Bár a lány esetlen és gyenge, fogyatékosságait bőven ellensúlyozza szakértelme és gyógyító képessége, ami sok esetben nélkülözhetetlen a túléléshez. Rátermettségével a bevetés alatt Rebecca több tapasztalatra tesz szert, mint elesett veterán társai egész életükben. Ezzel természetesen nem ér véget története; a folytatásban is feltűnik majd.

1.1.9. Richard Aiken

- ▶ Életkor: 23
- ▶ Súly: 83 kg
- ▶ Magasság: 172 cm
- ▶ Vércsoport: AB

A S.T.A.R.S. egyik kulcsfigurája, noha a játékban nemigen jut szerephez. A taktikai egység kommunikációs szakembere. Nyíltszívű, segítőkész egyéniség, őszinte barátság fűzi Rebecca Chambershez, mentorként egyengette a lány útját annak első bevetése során. Kedveli a lőfegyvereket, némiképp ért is hozzájuk, így harci shotgunját is saját módosításaival látta el. Bár Richard a Bravo szakasz tagja, a Resident Evil Zero-ban nem jut szerephez, első megnyilvánulása a kúriában történt behatoláshoz köthető.

1.1.10. William Birkin

- ▶ Életkor: 32 év
- ▶ Súly: 66,7 kg
- ▶ Magasság: 178 cm
- ▶ Vércsoport: 0

Albert Wesker virológus társa, a G-Vírus projekt és a vírus megalkotója, a sorozat legaktívabb víruskutatással és biológiai fegyverekkel foglalkozó tudós-zsenije. Közvetetten ugyan, de őt tehető felelősség Raccoon City Resident Evil 2-ben elbeszélt pusztulásáért. Emellett történetformáló szerepet tölt be a Resident Evil Zero-ban is.
15 éves volt, mikor 1977-ben, James Marcus jóvoltából, társával, Albert Weskerrel csatlakozott az Umbrella Training Facility kutatóihoz. Közeli barátságba került a professzorral, aki kettejüket személyi asszisztensének nevezte ki és részletesen beavatta a kutatási tervezetekbe. William részt vett a T-vírus feltalálásában és a vele kapcsolatos kutatásokban is, míg a telepet 1978-ban be nem záratták. Marcus, megköszönve az eddigi munkájukat, 1978 július 31-én áthelyeztette Williamet és Weskert az újonnan épített Arklay Research Facilitybe, ahol a páros tovább folytathatta a T-vírussal kapcsolatos kutatásait.
Az ekkor már tapasztalt kutatók kisvártatva az igazgatói székben találták magukat. William volt a legfiatalabb alkalmazott az Umbrella Corporationnál, mígnem Edward Ashford alapító leánya, a (nem véletlenül) rendkívüli képességekkel rendelkező 10 éves Alexia Ashford 1981-ben színre nem lépett az Umbrella Antarktiszi kutatóállomásának projektvezetőjeként. Habár különböző területeken dolgoztak, az ifjú Birkin féltékeny lett a lányra, különösen a sok dicséret miatt, amelyet az beosztottaitól kapott. A fiatal professzort zavarta Alexia sikere, így teljesen magába fordult: éjt nappallá téve dolgozott, alig aludt, a munka rabjaként teljes erejéből a kutatásokra és a vírusokra koncentrált egészen addig, amíg 1983-ban tudomást nem szerzett Alexia váratlan haláláról.
A kettejük közti versengés ennek ellenére sem ért véget, bár nyugodtabb mederbe terelődött. William továbbra hajtotta magát, mígnem az eredménytelen kísérleteket követően sikerült a '80-as évek közepén kifejlesztenie az Umbrella Hunter típusú bio-organikus fegyverét (B.O.W). Előléptetése révén megszerezte azt a támogatást, melyre az 1988-ban kezdődő T-vírus projekt elindításához és befejezéséhez (Tyrant projekt) volt szükség.
Ezt követően Spencer William és Wesker közreműködésével megpróbálta eltenni láb alól hármuk mentorát, a titokban még mindig Progenitorral kísérletező James Marcus professzort. Az ekkorra ugyancsak professzori státuszban lévő Birkin feleségül vette személyi asszisztensét Anette-t, aki 1986-ban gyönyörű leánygyermeket (Sherry) szült neki. Nem sokkal később, mikor Weskerrel az NE-a jelzésű mutagén vírustörzset (A Nemesis projekt prototípusa) tanulmányozták, a hosszú évek óta laborban élő önkéntest, Lisa Trevort használták tesztalanyként. Lisa torzult szervezete volt az egyetlen, ami teljes egészében befogadta az új parazita-vírust. Birkin felismerte, hogy Lisa erős immuno-aktivitásának hátterében a Progenitor vírus áll, melyet 1967 óta folyamatosan fecskendeztek a testébe. A szervezetébe került új vakcina mutálódott: a Progenitor törzsnek köszönhetően megszületett az új bio-organikus vírus, amit Birkin G-Vírusnak nevezett el.
Az Umbrella jelenlegi elnökétől, a céget alapító Ozwell E. Spencertől megkapta a maximális támogatást a G-projekt folytatásához. Ennek folyományaként 1993-ban Birkint és feleségét áthelyezték az Underground Research Facilitybe, amit kifejezetten e kutatásnak rendeltek alá. Birkin ezzel egyidejűleg megvesztegette a Raccoon City rendőrkapitányát, Brian Ironst, hogy abban az esetben is fedezze a projektet, ha bármi nyilvánosságra kerül és/vagy balul üt ki. 1998 szeptemberében, öt hosszú évnyi kutatómunka után sikeresen stabilizálta a G-Vírust, és tervbe vette, hogy a projektet az Umbrella igazgatótanácsa elé viszi. Feletteseinek véleménye sajnálatosan megosztott volt a siker mértékét illetően, és William egyre kevésbé értett egyet velük. A dolog odáig fajult, hogy megunta a hosszas huzavonát, szabotálta a projekt jegeltetésére vonatkozó döntést, és terveket szövögetett arra vonatkozóan, hogy a nehezen kifejlesztett vírust saját szakállára eladja az amerikai kormánynak. Bár az üzlet már majdnem megköttetett, a professzor és családja kimenekítésére érkező speciális alakulat soha nem ért célhoz. Helyettük jöttek a Spencer és Christine Henri parancsait követő kommandósok, akik az Umbrella Forces Unit Alpha szakaszához tartoztak: a cégvezetés úgy döntött, erőszakkal szerzi meg a professzortól a kutatási eredményeket. A kommandósok lelőtték az élete munkáját védelmező tudóst, aki a G-Vírust saját testébe fecskendezte. Ennek következtében mutáns fenevaddá, a kódnevén csak G-nek nevezett szörnyeteggé változott.

1.2. Magyarázatok

1.2.1. Az Umbrella Corporation (Umbrella Inc.)

A Resident Evil (Japánban Biohazard) sorozat fikcionális biotechnológiai óriásvállalata, amely gyógyszerészeti termékpalettája mellett gyógyászati eszközök fejlesztésével és forgalmazásával, valamint katonai eszközök (értsd: biológiai fegyverek) kifejlesztésével foglalkozik a világ nagyhatalmai, köztük az Egyesült Államok számára. Az átlagember a napi gyakorlatban főként kozmetikai és egészségügyi termékeivel találkozik.
Az Umbrella dolgozók naplói szerint a cég privát fegyveres erővel rendelkezik, amely magasan képzett speciális, mentésre, felderítésre és bioveszély elhárításra szakosodott alakulatokból áll. A különítmények szárazföldi bevetéseken Humvee terepjárókat, légideszantra UH-60-as Blackhawk helikoptereket és C-130-as, vízi leszállásra is alkalmas tehergépeket használnak. A bio-organikus fegyverek mozgatására speciális védelemmel ellátott CH-46-os Sea Knight teherszállító helikopterek, és Hughes H-6-os „Kismadár" támadó vadászgépek is rendelkezésre állnak. A cég fenti járműveket a csúcsvezetők és nélkülözhetetlen alkalmazottak védelmére és szállítására is gyakran alkalmazza.
A cég történetével kapcsolatosan lásd még Dr. James Marcus, Ozwell E. Spencer és Alexander Ashford személyi anyagát, valamint a Resident Evil mozifilmeket.
A Raccoon Cityben történt biológiai katasztrófát követően az amerikai kormány a legmagasabb fokú készültséget rendelte el a T-vírus megfékezésére. Az elnök a Mission Code XX fedőnevű akció keretében a városra nézve végzetes lépésre szánta el magát: jobb megoldás híján egy nukleáris levegő-föld rakétával eltörölték a föld színéről Raccoon Cityt. Megjegyzésre érdemes, hogy a közhiedelemmel ellenében *nem* alkalmaztak fedősztorit a példátlan incidens eltussolására. A katonai szolgálatot teljesítő Rodriguez és az Umbrella egyik kulcsfontosságú kutatója, Linda ugyanis sikeresen kijutott a lezárt területről a rakétatámadás előtt, amit nem sokkal ezután Yoko Suzuki teljes amnesztiája követett. Az összes gonosztett, amelyet a cég titkos és sok áldozatot követelő akcióinak eltusolására fordított, visszaütött az Umbrellára. Linda és Yoko részletesen beszámolt a sajtónak és a kormányzatnak az incidensről, a kutatási tervekről, az elért eredményekről és a cég összes kényes témájáról, s ezzel jócskán előretaszította a a mamutcéget a pusztulás lejtőjén. Nem sokkal a Raccoon Cityben történtek után az Amerikai Egyesült Államok kormánya felfüggesztette az Umbrella összes kereskedési jogát, felbontotta a vele kapcsolatban álló katonai szervekkel létrejött szerződéseket (különös tekintettel a fegyverek és BOW-ok gyártására), és alapos vizsgálatot rendelt el a pénzügyi és partnerkapcsolati oldalon. A felfüggesztést követő vizsgálat és a kereskedelmi jogok megvonása komoly anyagi problémát okozott az Umbrella Corporationnak, és potenciális biológiai katasztrófák egész sorát hiúsította meg. A Sheena-szigeten egy magánnyomozónak, bizonyos Ark Thompsonnak Leon S. Kennedy segítségével sikerült megsemmisítenie azt a Tyrant fejlesztőközpontot, amelyet bevetve a

cég vezérigazgatója (a T-vírus további tesztelése érdekében) megpróbálta megfertőzni a sziget lakosságát. Nem sokkal ezt követően a bátyja után kutató Claire Redfield sikeresen bejutott az Umbrella párizsi létesítményébe. Miután fogságba esett, a cég Rockfort-szigeti bázisára vitték, ahol tanúja volt Albert Wesker T-Veronica vírus utáni kutatásának és az ezt követő pusztításnak. A szigetről ugyan sikerült kijutnia, de csakhamar újra fogságba esett a déli sarkon levő Umbrella létesítményben, ahol az alapító Edward Ashford lányunokája, Alexia ámokfutásának vált tanújává. A Sheena-sziget, a Rockfort-sziget és a déli sarki kutatóállomás pusztulásával a cég illegális kutatásainak vége szakadt. A személyzeti gondokkal küszködő, kormányzati megszorításoktól sújtott, kudarcot kudarcra halmozó Umbrella hamar padlóra került: csakhamar csődeljárást indítottak ellene.
Az egyes részlegek vezetősége próbálta menteni a menthetőt: az Umbrella darabjaira hullt, felhalmozott szellemi tőkéje szétfolyt a folyamatosan kiváló kisebb társulások (pl. a T/G Vírust magának kisajátító Morpheus D. Duvall) között. A 21. század elejére az Umbrella anyagi forrásai végleg kiapadtak. Az amerikai kormányzat közreműködésével megindult végleges felszámolásának folyamata - a biotechnológia sötét korszaka véget ért.

Akadtak azonban, akik másképp gondolták: az RE4-ben ismét felbukkanó Albert Wesker például, aki kimagasló képességei és korábban felhalmozott kutatási anyagai birtokában tervbe vette, hogy újjáéleszti a semmivé lett mamutvállalatot.

1.2.1.1. Az Umbrella Corporation szlogenjei
Megjegyzésre érdemes, hogy az idő során több alkalommal is megváltozott a cég profilját kifejező szlogen.

- Az RE0-ban az *„Obedience Breeds Discipline, Discipline Breeds Unity, Unity Breeds Power, Power is Life"* (Az engedelmesség önfegyelmet, az önfegyelem egységet, az egység erőt szül, az erő pedig maga az élet) aligha publikus szlogen – valószínűbb, hogy csak a vállalaton belül használták.
- A 2002-es RE mozifilmben az *„Umbrella Sheltering Your Family"* (Az Umbrella védelmet nyújt családod számára) mondatot, míg a 2004-es folytatásban az *„Our Business is Life itself"* (A tevékenységünk az élet maga) szlogent használták.

1.2.2. Umbrella divíziók – Egyesült Államok
1.2.2.1. Arklay Research Facility (Arklay kutatóállomás) A Raccoon-erdőben található központ, amely a George Trevor által épített Ozwell E. Spencer kúriával álcáztak. Az Umbrella itt alkotta meg első azonosított vírustörzsét a T-vírust, és első BOW-ját, a Tyrantot is.

1.2.2.2. Umbrella Research Center (Umbrella kutatóközpont), más nevén a Management Training Facility, amely James Marcus segítségével az Umbrella dolgozóinak tréning- és továbbképzési központjává vált. Bár 1978-ban bezárták, Marcus még tíz éven át, a helyzetet kivizsgálására küldött katonai alakulat érkezéséig folytatta itt kísérleteit.
Raccoon City Underground Facility (A Raccoon város alatt elterülő titkos földalatti laboratórium és kutatóbázis): Az Umbrella Research Center utódjának szánt titkos létesítmény, a G-Vírus szülőhelye, ahová csak egy speciális földalatti vasút segítségével lehetett bejutni. Az alagút összeköttetésben állt a város alatt húzódó csatornarendszerrel és a régi kutatóállomással is.

1.2.2.3. Chicago Research Facility (meg nem nevezett Chicago-i székhelyű kutatóállomás): Ada Wong barátja, John korábbi munkahelye, ahonnét az Arklay Research Facilitybe helyezték át. William Birkin is megfordult itt havonta egy alkalommal, hogy a fiatal kutatók továbbképzésében szerepet vállaljon.

1.2.2.4. Disposal Facility (Megsemmisítő labor): mélyen Raccoon City alatt húzódó labor, ahol a halott vagy más okból haszontalanná vált kísérleti példányok megsemmisítése folyt. Komoly szerepet játszott a városra szabadult halálos vírus kiszivárgásában.

1.2.2.5. RC Corporate Headquarters (RC testületi főhadiszállás): hatalmas központ, amelyet a BOW-ok harci képességeinek tesztelésére használtak. Itt fejlesztették ki a T-vírus egy kísérleti ellenszerumát. A Hive (Kaptár; lásd ott) felső szektora.

1.2.2.6. RC Hospital: Az Umbrella a városi kórház alagsorában is berendezett egy kisebb laboratóriumot, amely az MA-124-es Hunterek tárolókonténereinek adott helyett. Itt állították elő a T-vírus ellenszerumát is.

1.2.2.7. Classified Research & Testing Facility: szigorúan titkos kutató és kísérleti állomás: keveset tudni róla. Csak annyi bizonyos, hogy a Raccoon City pusztulása után keletkezett hatalmas kráterre épült - az Umbrella megmaradt alkalmazottai innét kísérték figyelemmel az elzárt területen rekedt fertőzött egyedeket. Hatalmas vasbeton lábakon álló épület, melyet csak helikopterrel lehet megközelíteni.

1.2.2.8. Hive (más nevén Kaptár): Az RE mozifilmben szereplő titkos kutatóállomás, amely Racoon City alatt húzódik. További információkért lásd az RE mozifilmeket.

1.2.2.9. Umbrella Medical Facility (Umbrella gyógyászati állomás, lásd RE mozifilm): Chicago külterületén álló központ, ahol állatokon és élő embereken végeztek kísérleteket. Három héttel az Racoon City utcáira kijutott T-vírus elszabadulása után itt kezdi meg a cég legújabb vírusának tesztelését egy Alice nevezetű emberi alanyon.

1.2.3. Umbrella Divíziók – egyéb
1.2.3.1. Sheena Island (Sheena-sziget): Egy aprócska európai sziget, amely az Umbrella tulajdonában áll. A cég alkalmazottainak szálláshelyeként és a masszív Tyrant típus (T-103 modell, avagy Mr. X) klónozóközpontjaként szolgált.

1.2.3.2. Umbrella Medical, Paris: Az Umbrella európai főhadiszállása, ahová Claire Redfield behatolt.

1.2.3.3. Umbrella Europe Sixth Laboratory: A hatos számú európai bázis, amely az NE-T paraziták (további információkért lásd Wesker Report 2.) kifejlesztéséért felelős. Ez az organizmus tette lehetővé a Nemesis projekt elindítását, miután az európai divízió eljuttatott belőle egy mintát az amerikai központba.

1.2.3.4. Rockfort Island (Rockfort-sziget): Magányos sziget; Alfred Ashford rezidenciájaként szolgál, miután kivásárolta és elszállíttatta a helyi lakosságot. A helikopterindítóval rendelkező szigeten katonai (USF/USS) kiképzőbázis, egy BOW előállítására alkalmas labor és egy börtönszektor is található.

1.2.3.5. Umbrella Antarctic Facility: Az Alexander Ashford építtette déli sarki központ; utóbb a Code: Veronica projekt otthonává vált.

1.2.3.6. Umbrella Atlancic Facility: használaton kívüli kutatóközpont az Atlanti-óceán egy eldugott szigetén. Ez volt az az a laboratórium, ahová a kudarcba fulladt kísérletek eredményeit szállították. A vezetőség utóbb ismeretlen okok miatt bezáratta. Utóbb a renegát Umbrella főigazgató, Morpheus D. Duvall tényekedéseinek színterévé vált.

1.2.4. U.S.F (Umbrella Special Forces, ismertebb nevén Umbrella Security Service, USF vagy USS)
Az RE2-ben bemutatkozó, az Umbrella tulajdonában levő speciális osztag, amelyet arra utasítottak, tulajdonítsa el a G-vírus mintát William Birkin professzortól – közvetetten ugyan, de az egyik alakulat, az Alpha szakasz (nem összekeverendő a S.T.A.R.S. Alpha-val) tényekedésének köszönhető a vírus elszabadulása a városban. Az U.S.F Egy másik osztaga, a Delta Team az RE0-ban tűnt fel, amikor megpróbálták kiirtani az Umbrella tulajdonában levő vasúton elszaporodott szörnyetegeket. Egy magányos ügynök, bizonyos Rodrigez egy későbbi RE termékben, az RE Outbreak: File 2-ben is feltűnik. A sorozat egymást követő epizódjaiban további információk derülnek ki az Umbrella saját speciális alakulatáról: az RE3-ban felbukkanó egyik dokumentum beszámol arról, hogy a katonai jellegű csoport törvényellenes, VIP

személyek elleni támadásokban és terrorelhárító akciókban egyaránt részt vett. Az RE:CV-ben található információk szerint az USS ügynököket a Rockfort-szigeten levő gyártelepen képezték ki - ez utóbbi az Umbrella alapítók egyik leszármazottjának rezidenciája is egyben.

Az USS egyik ismert ügynöke (Hunk) az RE2-ben található minijátékban tűnt fel először, ahol a cél a G-vírus megszerzése mellett az evakuációs ponthoz való eljutás volt. Hunk az USS csapat eddigi egyetlen túlélője. A karakter az RE4 egyik minijátékában is felbukkan, ahol a mentőhelikopter megérkezése előtt a lehető legtöbb Ganadost kell likvidálni. Annak ellenére, hogy relatíve csekély szerephez jut a sorozatban, Hunk az egyik legnépszerűbb karakter az RE rajongók között. Az USF ügynökei szürke öltözéket, védőpáncélt és gázmaszkot hordanak, MP5-ös félautomata géppisztolyt használnak, bár Hunk némely esetben egyedi fegyvereket is alkalmaz.

1.2.5. S.T.A.R.S (Special Tactics and Rescue Service): az RE sorozat speciális rendvédelmi alakulata, a való világ SWAT kommandójának (amely szintén nevesítve van a franchise-ban, ugyanis Barry Burton korábban SWAT katona volt) játékbeli megfelelője. A történetben szereplő öt eredeti karakter (Chris, Jill, Barry, Rebecca és Wesker) mindegyike a S.T.A.R.S. tagjaként kezdte. Csak tizenegy karakter tűnik fel a játékban, holott tizenketten vannak: Edward Dewey a Bravo szakasz pilótája csak a kézikönyvben kerül említésre, a sorozatban nem szerepel. Az RE2-ben látható egy kép a második emeleti S.T.A.R.S. irodában, amelyen a korábbiakban nem ténykedő két egyén (ne feledjük, az RE Zero csak később jelent meg) Edward Dewey és Kevin Dooley is szerepel.

1.2.5.1. A S.T.A.R.S. 1996-ban kezdte meg működését az R.P.D. (Raccoon City Police Department) kebelében, hogy a lakosság elleni terrorista és szektás eredetű támadásoknak elejét vegye. A csapatot az Umbrella Corporation által pénzelt Michael Warren polgármester hívta létre az „Egy ragyogóbb 21. századi Raccoon Cityért" kampány keretében. Tagjai rendvédelmi vagy harcászati múlttal rendelkező személyek, illetve olyan civilek, akik a maguk területén kiemelkedő képességekről adtak bizonyságot. Tizenkét embere két szakaszra (Alpha és Bravo) oszlik, előbbit Albert Wesker, utóbbit Enrico Marini vezeti. Két évvel megalakulását és első sikeres akcióit követően a rendőrség arra utasította az alakulatot, hogy derítsék fel az Arklain-hegység lábánál elkövetett brutális gyilkosságsorozat hátterét, és kerítsék kézre az elkövetőket. 1998 július 23-án megkezdődött az ügy felgöngyölítése.

1.2.5.2. A S.T.A.R.S. két szakasza az elitalakulatok hagyományos felépítését tükrözi: mindkettőhöz hat-hat kommandós tartozik. A szakaszt egy parancsnok (Mission Leader), egy felderítő (Pointman), egy hátvéd (Backup Man), egy fegyver- és harcjármű specialista (Omni Man), és egy, a főhadiszállást az osztaggal összekötő kommunikációs szakértő (Rear Security) alkotja - ez utóbbi gyakran a sebesültek ellátásáért is felelős. A két szakasz minden egyes tagja megfelel valamelyik feltételnek; a Rear Security egyben a helikopterpilóta szerepét is betölti.
Abból, hogy a Bravo szakasz tagjai Rebecca Chambers kivételével elestek, míg az Alpha Joseph Frost kivételével túlélte az akciót, adódhat a következtetés, hogy az utóbbit elitkatonákból, az előbbit újoncokból verbuválták. Ez persze nem feltétlenül igaz, hisz Forest és Chris nagyjából egyformán jó katona hírében állt.
További érdekesség, hogy bár a S.T.A.R.S. rendfenntartó egységként működött, a csapatba való bekerülésnek nem volt előfeltétele a katonai szolgálat. Az elemzők szerint a harctéri tapasztalat jelentősen csökkenthette volna a S.T.A.R.S. veszteségeit. Kétségtelen tény, hogy míg Chris és Jill azelőtt az amerikai hadsereg Delta Force speciális alakulatában szolgált, Rebecca Chambers semmineműkatonai előképzettséggel nem rendelkezett.

1.2.5.3. Az Alpha szakasz tagjai

- ▶ Albert Wesker (Mission Leader)
- ▶ Chris Redfield (Pointman, Marksman)
- ▶ Barry Burton (Backup Man, fegyver specialista)
- ▶ Josheph Frost (Omni Mann, jármű specialista – elesett)
- ▶ Jill Valentine (Rear Security, B&A specialista)
- ▶ Brad Vickers (Rear Security, pilóta – elesett)

A Bravo szakasz tagjai

- ▶ Enrico Morini (Mission Leader – elesett)
- ▶ Kenneth J. Sullivan (Pointman, felderítő – elesett)
- ▶ Richard Aiken (Backup Man, kommunikációs szakértő – elesett)
- ▶ Forest Speyer (Omni Man, jármű specialista – elesett)
- ▶ Edward Devey (Rear Security, pilóta – elesett)
- ▶ Rebecca Chambers (Rear Security, szanitéc – a Bradly Games-féle Resident Evil Archives című kiadvány szerint Rebecca ugyan túlélte az első ütközeteket, de az RE3 Raccoon City-beli eseményei során áldozatul esett a Nemesisnek).

Ugyan nem nem S.T.A.R.S. tag, a rendőrtiszt Kevin Dooley másodpilótaként szolgált a Bravo szakasz Arklay-hegységi bevetése során – elesett).

1.2.5.4. S.T.A.R.S. tudnivalók
1.2.5.4.1. Öltözék: az egység minden tagja az adott egyén tulajdonságaihoz igazított, S.T.A.R.S. emblémával ellátott pólót visel a kevlár taktikai mellény alatt. Példa: míg Chris számára a harci késének kialakított zseb található a ruhadarabon, addig Rebecca vöröskereszt emblémát visel a hátán. Minden tag maga választhatja meg a zeke színét. Bár a S.T.A.R.S. számára készült egy speciális, nehéz bevetésre szánt fekete taktikai kezeslábas (hátán a nagy S.T.A.R.S logóval), a Raccoon Cityben és környékén zajló küzdelmekben ez utóbbit nem alkalmazták. Egyedül Chris Redfield viselte, mikor húga, Claire megmentésére indult a Rockfort-szigetre.

1.2.5.4.2. Fegyverzet: Az oldalfegyver egy módosított, testhez rögzített tokban hordott M92F típusú M92FS S.T.A.R.S. Special pisztoly, más néven Samurai Edge. A Kendo fegyverbolt tulajdonosa, Robert Kendo testvére (Barry közeli barátja), Joe Kendo által készített modell személyre szabottan, egyéni kívánságok alapján készült, így Chris, Jill, Wesker és Barry is eltérő módosításokkal ellátott lőfegyvert kapott kézhez (Barry pl. a 9 mm-es Parabellum lövedék helyett .40-es Smith & Wesson töltényeket használt).
Az arzenált Barry szintén egyedi .44-es Magnum Colt Anacondája, Forest Milkor MGL Mk.1 gránátvetője, Edward távcsöves puskája, és két, szintén módosított kialakítású Remington M870-es taktikai shotgun alkotta – utóbbit Richard Aiken és Josheph Frost alkalmazta. Chris és Jill a fegyverek mellett egyedi túlélő késekkel is fel volt szerelkezve a kúriában történt incidens során. A S.T.A.R.S. tagok természetesen további lőfegyverekből is választhattak: ilyen volt a Heckler & Koch MP5-ös félautomata géppisztoly, és a Steyr AUG precíziós puska. Utóbbiak nem szerepeltek a játékokban - a felderítés hiányosságai okán alkalmatlannak találtattak a váratlan, nagy erejű támadások visszaverésére.

1.2.5.4.3. Csapatmozgás: két darab, osztagonként egy-egy UH-1-es helikopter. Az egyiket Brad Wickers (Alpha), a másikat Edward Dewey (Bravo) vezeti, előfordul azonban, hogy az R.P.D. egyik pilótáját, Kevin Dooley-t is segítségül hívják (AS350B).

1.2.5.4.4. CCM Kamera: Kenneth és Joseph rendelkezik egy-egy testre erősített ún. DV kamerával, amelyet a bevetések éles pillanatainak felvételére használnak. A felvételt később stratégiai információk gyűjtése és a szituáció elemzése céljából ismételten megtekintik.

1.3. Ellenségek

1.3.1. Bat: T-vírussal fertőzött denevér. A hollókhoz hasonlóan, négyeshatos rajban támad. A játék legkülönbözőbb pontjain futhatsz össze vele; közönséges maroklőfegyverrel (Handgun) vagy késsel ártalmatlanná tehető.

1.3.2. Cerberus: doberman, mely T-vírus fertőzést szenvedett el, vagy állatkísérletekhez használták. Főként az Umbrella külső területein vadásznak, de akad belőlük az épületeken belül is. A rothadó kutyák kettes-hármas falkában mozognak, és rendkívül gyorsak. Már a közönséges maroklőfegyver (Handgun) is hatásos ellenük. Több célpont esetén sörétes puskát (Shotgun)

érdemes használni – ha a bestiák a karakter felé ugranak, ki kell térni előlük, majd egy jól irányzott lövéssel ártalmatlanná tenni őket. Figyelembe veendő, hogy a puskával nem lehet azonnal újra tüzelni, a Cerberusok pedig a töltési idő alatt is támadhatnak.

1.3.3. Crow: T-vírussal fertőzött holló. Erős karmaival és kemény csőrével komoly sebeket ejthet, a legnagyobb veszedelmet azonban gyakorosága jelenti. A veszélyes jószágok idegőrlő pillanatokat okoznak a játék során – különös tekintettel az ablaküvegen át érkező példányokra. Folyamatos tűzzel lehet csak elpusztítani őket. Veszélyességükre jellemző, hogy ők felelősek a Resident Evil 1-ből ismert Forrest Speyer haláláért. Alaptámadásuk a karmolás és tépés: leküzdésük legeredményesebb módja a menekülés és távolból célzás nagy hatótávolságú, nagy szórású fegyverrel. Közelharc esetén a késnek is jó hasznát vehetjük. Egyenként nem jelentenek komoly fenyegetést, erejük a csoportos támadásokban mutatkozik meg.

1.3.4. Eliminator: mutálódott páviánok, melyeket T-vírussal oltottak be, mikor a B.O.W. kísérleteket végezték rajtuk. Átváltozott testüket nem borítja mindenhol szőr, a mutálódott testrészeken megerősödött izomzat és daganatos elváltozások jellemzik őket. Nagyon edzettek és gyorsak; gyakran csapatban vadásznak ellenségeikre. Likvidálásukhoz már erősebb fegyver szükségeltetik - a Magnum, a Grenade Launcher vagy a Shotgun jöhet csak számításba. Óvakodj a nyílt terepektől az összecsapások során: az Eliminatorok természetüknél fogva remekül kihasználják a környezet adta előnyöket. Folyamatosan ugrálnak, és pontatlan találat után még agresszívebbé válnak - ezzel könnyen saját javukra fordíthatják a küzdelem kimenetelét. Neked kell elsőként támadnod - ez a legjobb esélyed ellenük.

1.3.5. Giant Bat: T-vírus fertőzés következtében hatalmasra nőtt denevér. Fentről csap le, hogy zsákmányát a magasba emelje, majd elereszteve összezúzza. Leghatásosabb ellenszere a Grenade Launcher, némi Flame/Napalm munícióval, alternatívaként a Shotgun is használható.

1.3.6. Giant Centipede: Az óriás százlábúval mindkét karakter szembenéz a játék során. Egy alkalommal Rebeccát is megpróbálja elrabolni, amit Billynek kell megakadályoznia. Lassan mozog, hosszúsága miatt azonban nehéz pontosan szembekerülni vele a harc során. A Hunting Rifle vagy a Shotgun hatásos ellene tisztes távolságból, előbbi kettő hiányában a Grenade Launcher vagy a Handgun is szóba jöhet. Folyamatos tűzzel kell válaszolni a támadásaira akkor is, ha épp társadat tartja fogva - neki úgysem esik baja.

1.3.7. Humanoid Leech: ezek a teremtmények emberi alakba összeállt, T-vírussal fertőzött piócákból épülnek fel. Ebben a formában a legveszélyesebbek, rövid idő alatt igen nagy erejű támadásra képesek. Végtagjaik rugalmasak és pillanatok alatt megnőnek – ezzel még a távolabbi célpontokat is megsebezhetik. Ha közel merészkedsz, elkapnak és alaposan megszorongatnak, tetejébe mérgező anyagot bocsátanak rád. Hagyományos kézifegyverekkel is sebezhetők. Pusztulásukkor darabokra hullanak, hogy a katakter közeledtére felpuffadjanak és szétrobbanjanak - ez önmagában is komoly sebzést okoz környezetükben. Handgun és Shotgun helyett érdemesebb tűzsebzéssel működő fegyvert használni ellenük – ilyen pl. a Molotov-koktél, vagy a Napalm/Flame töltetű Grenade Launcher.

1.3.8. Leech: T-vírussal beoltott pióca; nagy tömegben Humanoid Leechcsé állhat össze. Emberi hússal táplálkozik és tojások százait rakja le, hogy szaporodását biztosítsa. A magukban vadászó egyedek olykor Humanoid Leech-é mutálódnak. A legkönnyebben elintézhető ellenfelek a játékban, még muníciót sem kell pazarolni rájuk – elegendő, ha a karakter átfut rajtuk, és összetapossa őket. Nemigen lesz velük problémád... hacsak nem ácsorogsz túl sokáig egy-egy piócáktól hemzsegő helyen.

1.3.9. Lurker: T-vírussal szennyezett óriás béka. Csak víz közelében fordulnak elő; a játékok során másutt nem is kell számolni velük. Hatalmasra nőtt nyelvükkel támadják célpontjaikat, majd a földhöz vágják őket. Nem túl veszélyesek: néhány jól irányzott Shotgun lövés is elegendő ahhoz, hogy a vízbe űzzük vagy elpusztítsuk őket.

1.3.10. Queen Leech, 1st Form: Az egyik legerősebb pióca formáció, amivé Marcus is átalakul majd, mikor a kaland végén összefutsz vele. Humanoid forma, az egyik legnagyobb sebzést produkáló ellenfél a játékban. Shotgun és Magnum lövedékek használhatóak ellene – a legjobb taktika a csapatjáték, így egyszerre két célpontra kell figyelnie, tehát egyenként kevesebbet sebez, te pedig gyorsan megszórhatod néhány tölténnyel.

1.3.11. Queen Leech, 2nd Form: Marcus második, végleges mutációja, melynek során a Queen Leechből még nagyobb, veszélyesebb és undorítóbb teremtmény keletkezik. Ezzel az átalakulással Marcus elveszti maradék emberi mivoltát: brutális erőre tesz szert, így csapásait kikerülve kell megküzdeni vele – a Resident Evil Zeróban rá osztották a főellenség szerepét. Két fázisú harcban győzheted le. Az elsőben folyamatosan pumpálni kell ólommal (csak a Shotgun és Magnum hatásos ellene), mialatt lassan csúszik-mászik a helységben: Rebecca ekkor fedezi fel, hogy fényre érzékeny teremtmény. A második fázisban csapatmunkára van szükség: Billynek el kell terelnie a szörny figyelmét Rebeccáról, aki időközben a helység tetőszerkezetét igyekszik elmozdítani a négy kapcsoló segítségével.

Nem célszerű szembekerülni a lénnyel; úgy kell taktikázni, hogy egyszerre csak néhány találatot vigyél be neki. Ezek után lépj odébb egy-két lépést, majd ismételd a műveletet. Csak akkor lehet elpusztítani, ha Rebeccának sikerül kinyitnia a tetőszerkezetet, melynek résein beszűrődik a fény.

1.3.12. Spiders: T-vírussal fertőzött tarantulák, eredeti méretük többszörösére nőttek, és mérgező sebzésük miatt rendkívül veszélyesek - ez utóbbit csak a kék GYN-nel lehet hatástalanítani. Leginkább a sötét, nedves helyeken fordulnak elő. Három fajtájuk van a programban: nagy, Boss-szerű típus (külön szekció), átlagos, illetve kisebb pókok, amik rendszerint a nagyobbak kísérői; utóbbiak általában nem támadnak, csak futkároznak a környéken. Ha a karakter közelebb kerül hozzájuk, ráugranak, és bele-bele harapnak. Nem mindegyiket kell elpusztítani - elég, ha elfutunk mellettünk -, de amikor harcra kerül sor, tűz alapú lövedéket kell használni, ráadásul megfelelő távolságból, így elkerülhetőek a mérgezésből adódó sérülések.

1.3.13. Stinger: T-vírussal beoltott skorpió, más néven a B.O.W. Type-Y139-es, az Umbrella Corporation újabb torzszülötte. Jobbára a játék első felében fordulnak elő, a vonatos rész környékén. A Passanger's Diaryban is említett lény legkönnyebben a Hunting Rifle-lel pusztítható el – közelről, felülről leadott lövés a leghatásosabb ellene. Fontos, hogy a fegyver mindig legyen újratöltve; ha ezt elmulasztod, a Stinger a kihagyott lövés alatt támadást indít ellened.

1.3.14. Tyrant 001 (Prototype): A rángatózó és félig átalakulófélben levő szörnyeteg Birkinék első (még a 002-es Resident Evil-ben látható példány előtti) kísérleti biológiai fegyvere , ami eléggé instabil állapotban leledzik, de így is komoly támadásokra képes. A Magnumra érzékeny, amit közvetlenül a találkozása előtti pillanatban, a Cable Carban találhatsz meg. Semmi mást nem kell tenned, csak lőnöd, alternatív megoldásként az Acid Rounds-sal töltött Grenade Launcher használható ellene.

1.3.15. Zombies: a Resident Evil játékok tipikus ellenségei. Emberi testek, melyek haláluk előtt T-vírussal fertőződtek. Számuk meglehetősen nagy, variációjuk elvileg végtelen. Minden korú, nemű, tulajdonságú, bőrszínű típussal találkozhatunk. Vannak, amelyeknek néhány lövés is elég, a szívósabbak nem érik be ennyivel – akadnak olyanok is, akiket csak fejlövéssel lehet elpuszítani. Némelyik gyors, némelyik lassú, vagy épp végtaghiányos. Jellemző rájuk a bizonytalan mozgás, a szakadt ruhanemű és a zselévé kocsonyásodott vér. Valaha az Umbrella Corporation dolgozói voltak, mára nem egyebek járóképes tetemeknél, melyeket egyetlen cél, éhségük csillapítása vezérel, így minden mozgó célpontot, olykor még más zombikat is megtámadnak. A normál típus legtöbbször a karakter nyakába próbál harapni, ha túlságosan közel kerül hozzá – ekkor ki kell térni előle, majd jó alaposan fejbe lőni. Egy zombi ellen elég a Handgun is, kettő-három elpusztításához Shotgunt érdemes használni a nagy szórása miatt. A földön fekvő típusok a legtöbb esetben mozdulatlanok, ám ha közel merészkedik hozzájuk a karakter, rögvest elkapják és a lábába harapnak. Ekkor két választás van: vagy

gyorsan telepumpálni ólommal, vagy a megfelelő gombbal lerúgni a fejét – mivel az izmok elhaltak, a test csak átmenetileg mozog, ezért nincs kötőszövet és inak, amik megfelelően rögzítenék a fejet a testhez. Ezt ki lehet használni az ilyen helyzetekben. Komolyabban odafigyelni a mérgező gázt árasztó példányokra kell, mert ezek olykor saját húscafataikat dobálják a karakterre, amivel elég veszélyes sebzést okozhatnak.

1.4. Tárgyak

Némi kiegészítés a „Tárgyak" témakörhöz: az egyes helységek, szobák, területek nevei angol nyelven szerepelnek, mert a játékban és a térképeken is így találkozhatunk velük. Az épületeknél szereplő 1F az első emeletet, a 2F a második emeletet, a B1-B7 jelzés pedig az adott terület elkülönült, játékban is jelzett szektorait jelenti.

1.4.1. Angel Wings: fehér kőből készült angyalszárny. Kombináld a White Statue-val, és megkapod a Statue of Godot. Helye: a Book of Good könyvben, ami a Training Facility 2F nyugati szárnyában található.

1.4.2. Battery: a Training Facility külső részén levő lifthez szükséges energiatelep. Helye: Játssz Billyvel a Training Facility 2F keleti szárnyában levő pianón.

1.4.3. Black Statue: fekete kőből készült szobordarab. Egyik szárnya hiányzik, így kombinálni kell a Black Winggel, és megkapod a Statue of Evilt. Helye: Training Facility 1F keleti szárny, Storage Room.

1.4.4. Black Wing: fekete kőből készült szárny. A Black Statue-val kombinálva Statue of Evil lesz belőle. Helye: a Book of Evil könyvben, ami a Marcus' Office -ben levő asztal sakktáblája alatt található.

1.4.5. Blue Keycard: biztonsági kártya, ami a vonat kártyaleolvasóval védett ajtaját nyitja. Helye: A Briefcase-ben található, miután sikeresen kinyitottad.

1.4.6. Blue Leech Charm: apró kék kiegészítő, ami egy piócát ábrázol. A Marcus feliratú ajtót nyitja. Helye: a Leech kapszula környékén levő személytől veheted el.

1.4.7. Book of Evil: a Black Winget rejtő Evil feliratú antik könyv. Helye: Training Facility 2F nyugati szárny, Marcus' Office.

1.4.8. Book of Good: az Angel Winget rejtő Good feliratú antik könyv. Helye: Training Facility második emelet, nyugati szárny, könyvespolc mögött.

1.4.9. Breeding Room Key: szörnyet mintázó gravírozással készült kulcs, ami a B1 Labor folyosóján levő étkezőt nyitja. Helye: Marcus' Lab, Poisoned Gas Tank.

1.4.10. Briefcase: a Blue Keycardot rejtő zárt pénztárca. Kinyitásához a Gold és a Silver Ring szükséges. Helye: Vonat, Conductor's Office, szekrény.

1.4.11. Conductor's Key: a vasúti szerelvény második kocsijában levő Conductor's Office-t nyitó kulcs. Helye: vasúti szerelvény, Dining Car, szerviz lift.

1.4.12. Crank Handle: négyszögletű kurbli, amit a Training Facility 2F-nél a Research Library-ben kell használni a lift működtetéséhez. Helye: Training Facility 2F, Sitting Room.

1.4.13. Dial: Zárnyitó szerkezet a Laboratórium B2-es folyosóján található zárt ajtóhoz. Helye: Laboratory B1, Breeding Room, Hunter ketrec.

1.4.14. Dining Car Key: a szerelvényhez tartozó Dining Carba való bejutáshoz szükséges. Helye: a második vasúti kocsiban levő holttestek egyikénél.

1.4.15. Discipline Tablet: gravírozott sírkő, rajta a Discipline felirattal. A Lower Observatory-ben levő vezérlőpultnál használatos három tábla egyike. Helye: Training Facility külső területén, az oszlop tetején.

1.4.16. Duraluminium Case: számzáras fém aktatáska, melyben Handgun tuning található. Helye: Training Facility Basement, Combat Test Control Room. A zárat a 385-ös kód nyitja.

1.4.17. Elevator Key: a Factory B4-be való visszajutáshoz szükséges lift kulcsa. Helye: Factory B4, az Enricoval történő találkozást követő teherlifttel szemben, a földön.

1.4.18. Empty Bottle: üres borosüveg, a Gas Tankkal kombinálva Molotov-koktélt lehet készíteni belőle. Helye: a játékban sokhelyütt előfordul.

1.4.19. Fire Key: fire felirattal gravírozott kulcs, a Training Facility tűzmotívummal jelzett ajtajait nyitja. Helye: Training Facility, harmadik emelet, Breeding Room. Az egyik ketrecben van elrejtve, kooperatív módon lehet megszerezni.

1.4.20. Gas Tank: benzines kanna öt gallonnyi gázolajjal. Az üres üvegekkel kombinálva három Molotov-koktélt lehet készíteni. Helye: a játékban sokhelyütt előfordul.

1.4.21. Gold Ring: aranygyűrű, a Silver Ringgel kombinálva az aktatáskát nyitja. Helye: A vasúti szerelvény ötödik vagonjában, a kutyaketrecben.

1.4.22. Green Leech Charm: egy apró zöld színű kiegészítő, Leech mintával. Helye: Laboratory B2, Atwork Storage Room.

1.4.23. Handle: a négyszögletű kapcsolók, ajtók nyitásához szükséges. A Treatment Plant B6-ra vezető folyosót nyitja. Helye: Treatment Plant B7, Water Tank Room.

1.4.24. Hi-Power Battery: a villás lift működtetéséhez szükséges. Üres, így előbb fel kell tölteni, amit Rebecca készít el Industrial Waterből és Sulfiric Acidból.

1.4.25. Hookshot: nyílpuska, számos helyen szükséges a továbbjutáshoz. Helye: a vasúti szerelvény első vagonjának fala. Kooperatív módon lehet megszerezni.

1.4.26. Ice Pick: jégvágó. A Train Dining Car második emeletén levő szerviz rekesz kinyitásához szükséges. Helye: A második vasúti kocsi halljában levő szervízkocsi.

1.4.27. Industrial Water: desztillált víz. A Hi-Power Battery működéséhez szükséges folyadék készíthető belőle, ha kevered a Sulfuric Aciddel. Helye: Treatment Plant, Experimental Data Room.

1.4.28. Ink Ribbon: az írógép használatához szükséges festékszalag, amely egyben mentőhelyként funkcionál. Helye: a játékban sokhelyütt előfordul, általában az írógép közvetlen közelében.

1.4.29. Input Regulator Coil: a Cable Car vezérlőjéből egy-két alkatrész hiányzik. Ezzel és az Output Regulator Coil-lal meg lehet javítani a Cable Cart. Helye: Laboratory B2, Marcus' Office.

1.4.30. Iron Needle: óra percmutató. A Training Facility harmadik emeletén levő órához szükséges. Az órát 8:15-re kell állítani. Helye: Training Facility 2F.

1.4.31. Jewelry Box: kis ékszerdoboz, amiben a Silver Ring található. Helye: A vasúti szerelvény harmadik kocsijában levő 102-es, elsőosztályú kabin.

1.4.32. Leech Capsule: Leech mintát tartalmazó kapszula. Stripping Agenttel kombinálva Blue Leech Charm lesz belőle. Helye: Laboratory Specimen Lab.

1.4.33. Lighter: öngyújtó. A legtöbb Resident Evil játékban a karakterek egyik alap tárgya, számos logikai feladványhoz szükséges. A RE Zeroban Billynél található, bár a használatához előbb öngyújtó folyadék (Lighter Fluid) szükséges.

1.4.34. Lighter Fluid: öngyújtófolyadék. Helye: Training Facility 1F, konyha.

1.4.35. Locker Key: apró kulcs, ami a Combat Test Control Room ajtaját nyitja. Helye: Training Facility alagsor, Water Drainage Room.

1.4.36. Magnetic Card: mágneskártya, ami a vonaton levő vészhelyzeti panelhez szükséges. Helye: A szerelvény Engine Cab-jában.

1.4.37. Microfilm A: mikrofilm, logikai feladvány megoldásához szükséges a Lecture Hall Roomban (nagy előadóterem). Kombinálni kell a Microfilm B-vel. Helye: Training Facility, Research Library.

1.4.38. Microfilm B: lásd: Microfilm A. Helye: Training Facility 2F, Conference Room.

1.4.39. Mixing Kit: keverőkészlet, ami a különböző kémiai anyagok keveréséhez szükséges. Helye: ez a tárgy Rebecca egyik alapfelszereltsége.

1.4.40. MO Disk: a biztonsági rendszerhez szükséges, tárolt információt tartalmazó hajlékony lemez. A Lecture Hall vezérlőpaneljének nyitásához szükséges. Helye: Training Facility nyugati szárnya, Projector Room. Megszerzéséhez elengedhetetlen a két mikrofilm megléte.

1.4.41. Motherboard: a Threatment Plant gondoláját irányító vezérlőhöz szükséges. Helye: Threatment Plant B8, a padlón található.

1.4.42. Obedience Tablet: az Observatoryban használatos három kőtábla egyike, rajta az „Obedience" felirattal. Helye: Machine Shop. Vise Handle szükséges a megszerzéséhez.

1.4.43. Output Regulator Coil: a Cable Car vezérlő paneljéhez szükséges két tárgy egyike. A Cable Carhoz az Output Regulator Coil mellett az Input típus is szükséges. Helye: Laboratory B2-ben, a kapcsoló és a híd használata után.

1.4.44. Panel Opener: csapóajtó nyitására szolgáló eszköz, ami a vasúti szerelvényen szükséges. Helye: A Stinger elpusztítása után a Train Dining Car 1F-nél találod.

1.4.45. Red Keycard: a kártyaolvasóval ellátott ajtók nyitására alkalmas mágneskártya. Helye: Treatment Plant B7, lift környéke. A Treatment Plant B9-es körzet Machine Room jait nyitja.

1.4.46. Shaft Key (L): a Queen Leech elpusztítása után szerzett kulcs. Mindkettő megléte szükséges a Treatment Plantból kivezető dupla ajtó nyitásához. Helye: Queen Leech terem.

1.4.47. Shaft Key (R): lásd feljebb.

1.4.48. Silver Ring: szépen megmunkált ezüstgyűrű, arany párjával együtt a Briefcase-t nyitja. Helye: 3-as számú vasúti kocsi, második emelete, 102-es helységben levő ékszerdoboz.

1.4.49. Statue of Evil: a Black Wing és a Black Statue kombinálásával kapott szobor. A Training Facility 2F-es bejáratánál levő szoboregyüttesnél használatos.

1.4.50. Statue of Good: a White Statue és az Angel Wings kombinációjával kapott tárgy. Használati hely: lásd: Statue of Evil.

1.4.51. Sterilizing Agent: apróbb tartály, ami a mérges gázt semlegesíti a légtérben. Helye: Laboratory Mortuary, B1-es helyszín.

1.4.52. Unity Tablet: az Observatory-ben használatos kőtáblák egyike, rajta az „Unity" felirattal. Helye: Training Facility Basement (pince), B2-es helyszín.

1.4.53. Up Key: a Factory 1F-ben található lift működtetéséhez szükséges. Helye: Factory B1, Security Control Room.

1.4.54. Vise Handle: kézi nyitószerszám. A Machine Shopban található Obedience Tablet megszerzéséhez szükséges. Helye: Training Facility, Secutity Monitor Room.

1.4.55. Water Key: vízminta gravírozással készült kulcs, a Training Facility Water Motif helység nyitásához szükséges. Helye: Training Facility, Basement (pince) B3-as szektor, Combat Test Room, ketrec részleg.

1.4.56. White Statue: A megcsonkított szobordarab, hátulján egy nyílással. Az Angel Wings-szel kombinálva a Statue of Goodot képezi. Helye: Training Facility 2F, keleti szárny, Studio Room.

1.5. Fegyverek

1.5.1. 9 mm-es maroklőfegyver: automata pisztoly átlagos kaliberű lövedékkel. Billy alapfelszereltsége, ideális a gyengébb célpontok (Cerberus, Zombie és Crow típusok) ellen.

1.5.2. Acid Rounds: speciálisan a Grenade Launcher-hez készült, robbanófejjel ellátott töltetek, nagy koncentrátumú mérgező savval töltve. A legnagyobb sebzést produkáló töltet a három típus közül. Kifejezetten a Lickerek számára készült, hatos kiszerelésben.

1.5.3. Beretta M92FS: más nevén a S.T.A.R.S. kézifegyver, mely módosított kioldóval és ravasszal rendelkezik. Az egyik legjobb távolra célzó lőfegyver, kifejezetten a lassan mozgó célpontok ellen (pl. Zombik). A tárban 15 golyó (az Inventory slotban maximum 250 db) fér el egyidejűleg, bár munícióit a játék során szinte bárhol találni hozzá. A Resident Evil Zeroban Rebecca alapfegyvere – akárcsak a folytatásban.

1.5.4. Combat Knife/Dagger: a Resident Evil sorozat legalapvetőbb fegyvere, a harci kés. Csak zombik és lassú célpontok ellen hatásos. Akkor célszerű használni, ha idő előtt elfogy a lőfegyverekbe szánt munició. Kivételt ez alól csak a Code Veronica képez, ahol erősebb kézifegyverként van jelen. Alaptartozék.

1.5.5. Flame Rounds: gyakran napalm töltetként hivatkoznak rá – rövid hatótávolságú, tűzsebzéssel bíró robbanótöltetek, melyek lángoló felületet hagynak maguk után. A célpontot tűzveszélyes folyadékkal is beteríti, így fokozva a pusztítást. Hatos kiszerelésben szedhető fel. Ideális Crimson Headek, Tyrantok, és Lickerek ellen.

1.5.6. Gránátvető: erőteljes fegyver, amelyhez a különböző típusú rakétatöltetek szükségesek. Egyidejűleg csak hat töltet tárolására képes, de több mint 250 elfér benne, ha az inventoryban tárolod. Szívósabb ellenfelek leküzdésére is alkalmas, bár hatótávolsága nem a legoptimálisabb.

1.5.7. Grenade Rounds: nagy töltetek plasztik robbanóanyaggal. Rövid távú, a földre érve robban, és viszonylag nagy körben sebez, így egyszerre több célpont ellen is hatásos. Hatos kiszerelésben szedhető fel.

1.5.8. Handgun Ammo: munició a legtöbb kézifegyverhez. A mennyiségét illetően több típusban (15 vagy 30 töltény/hüvely) is előfordul a játék során – attól függ, milyen nehézségi szinten játszik a játékos.

1.5.9. Handgun Parts: kézifegyver alkatrészek, mellyel azok hatótávolságát és erejét növelhetjük. Csak a S.T.A.R.S. pisztolyhoz, illetve a mezei Handgunhoz használható. Ezzel a kiegészítővel az alapfegyverek épp hogy elérik a Magnum és a Shotgunok teljesítményét. A dualuminium tok tartalmazza őket.

1.5.10. Hunting Rifle: vadászpuska. Egyszerre csak két töltény tárazható be, de sokkal erősebb a normál Shotgunnál a hosszabb cső miatt. Átlagos Shotgun munícióval használható fegyver az erősebb célpontok leküzdésére.

1.5.11. Magnum: .50-es kaliberű automata maroklőfegyver. Erejénél fogva a leghatékonyabb eszköz a játékban; Hunterek és szívós bossok leküzdéséhez nélkülözhetetlen.

1.5.12. Magnum Bullets: Magnumhoz szükséges munició. Hatos tárakban szerezhető be.

1.5.13. Magnum Revolver: gyakran kézi ágyúnak is nevezik. Szintén .50-es kaliberű lőszerrel működik, de felépítésénél fogva erősebb és hatékonyabb a Desert Eagle Magnumnál. A S.T.A.R.S. fegyverszakértő Barry Burton kreálmánya.

1.5.14. Molotov-koktél: bandaháborúkban és utcai harcokban használatos fegyver: gázolajjal töltött, kanóccal ellátott üvegpalack, mely széttörésekor lángba borítja a becsapódás helyét. A játékban a Humanoid Leechek ellen a leghatásosabb, de csoportosan támadó zombik ellen is sikerrel bevethető.

1.5.15. Rocket Launcher: a vállról indítható rakétavető kézi változata: hatalmas erejű, lassan újratölthető fegyver, mely a legtöbb célpontot egyetlen lövéssel leteríti. Egyidejűleg maximum két rakétát tárazhatunk be.

1.5.16. Shotgun: közelharchoz tervezett puska; egyidejűleg hét sörétes töltényt tárazhatunk be. Közepes és rövid hatótávolságú, nagy szórású lőfegyver, egyedi és csoportos célpontok ellen is hatásos.

1.5.17. Shotgun Ammo: 12 töltet formájában szerezhető munició. Csak a Shotgunhoz használható.

1.6. Tippek-trükkök, extra tartalmak

1.6.1. Új kosztümök, skinek, ruhaneműk előhozása: ha teljesíted a játékot Normal vagy Hard fokozaton, új játék kezdése esetén Rebecca Inventoryjában megtalálod a Closet Keyt. Ennek köszönhetően Billy egy újabb overállal, Rebecca pedig egy cowboy-felsővel lesz gazdagabb.

1.6.1.2. Leech Hunter minijáték megnyerése: teljesítsd a játékot Normal, Medium vagy Hard fokozaton.

1.6.1.3. Leech Hunter (a minijátékban való teljesítményért járó) díjak:

- 100 Leech: az összes játékban található fegyver végtelen munícióval rendelkezik
- 90-99 Leech: Magnum Revolvert találhatsz a vonat 202-es szobájában
- 60-89 Leech: Végtelen munició a Hunting Gunhoz
- 30-59 Leech: A használatban levő kézifegyverhez végtelen munícióval
- 1-29 Leech: Sub-Machine Gun munició Rebecca Inventoryjában

1.6.1.4. Játék megnyerések különböző típusai: attól függően, hogy milyen gyorsan teljesíted a játékot, különböző végkifejleteket produkálhatsz. Az egyes csoportok a következők: D, C, B, A, S.

- D (9:01 perc, vagy több): Leech Hunter és Closet Key
- C (7:01 – 9:01 perc): Leech Hunter és Closet Key
- B (5:01 – 7:00 perc): Leech Hunter és Closet Key
- A (3:31 – 5:00 perc) Submachine Gun, Leech Hunter, Closet Key
- S (3:30 vagy kevesebb): Rocket Launcher, Submachine Gun, Leech Hunter, Closet Key

1.7. Resident Evil Zero végigjátszás

1998 július 23. Raccoon City

Raccoon City soha nem állt bűnös város hírében, ezért nagyon furcsán hatottak a helyi sajtóra a közelmúlt eseményei, a város környékén észlelt sorozatos eltűnések és brutális gyilkosságok. A rejtélyek megoldását a speciális feladatokra kiképzett veteránokból és tapasztalt tagokból álló S.T.A.R.S. alakulat Bravo szakaszára bízták, akik a nyomozás keretében a városkával határos Spencer birtokra tartanak, amikor az őket szállító helikopter váratlanul meghibásodik és kényszerleszállást hajt végre. Csodával határos módon mindenki túléli a becsapódást, mi több, a csapat többsége még súlyosabb sérüléseket sem szenved.

Folytatják útjukat a cél felé, amikor az erdei úton egy felborult rabszállító járművet vesznek észre. Közelebb érve szörnyű látvány fogadja őket: a rabszállító sofőrje és társa vérbe fagyva hevernek, a fegyencnek pedig nyoma sincs - valószínűleg túlélte a balesetet és elmenekült. Mivel veszélyes egyénről van szó, a csapat a keresésére indul. Tagjainak fogalmuk sincs arról, hogy a közelben rémálomba illő események zajlanak. Egy ismeretlen alak irányításával titkos biológiai kísérletet hajtanak végre, amelynek következtében egy egész vasúti szerelvény teljes személyzete szörnyű halált hal. A nyálkás, kígyószerű lények fenevad módjára gyilkolják ártatlan áldozataikat. Véletlen egybeesés folytán a S.T.A.R.S. csapat újonc tagja, a bájos Rebecca Chambers az elhagyatott szerelvényhez téved, és úgy dönt, kivizsgálja az esetet. Felmászik a szerelvényre, ahol kezdetét veszi élete első igazán rémisztő kalandja.

1.7.1. Látszólag ugyan több irányba is haladhatnál, de az egyetlen lehetséges út a baloldali ajtón keresztül vezet: lépj át rajta és nézz szembe a túloldalon levő vagon veszedelmeivel. Kapásból egy kis céllövés lesz a feladat, ugyanis néhány elvileg már halott utas, valamint a személyzet (gy.k. kalauz – legalább-is ami maradt belőle) is neked támad. Bár a fiatal S.T.A.R.S osztagoson pillanatnyi döbbenet lesz úrrá, néhány jól irányzott lövéssel le kell terítenie az agresszorokat.

A következő kocsiban felvehetsz pár dolgot: az elsőben a pisztolyodhoz való töltényeket, az elszenvedett sebzéseidet gyógyító sprayt (a halott személytől jobbra) és egy dokumentumot (Passenger's Diary); a másodikban (Save Room) egy zöld színű gyógynövény, újabb töltények az ágyon heverő utasítások (Investigation Orders) mellett a mentésre alkalmas írógépet és hozzá való szalagot is magadhoz szólíthatod. Az írógépet a játékállás elmentésére használhatod – próbáld is ki. A tárgyaidat ha eldobod, a későbbiekben még felszedheted, így célszerű az egyszerűség és a pontosság kedvéért a Save Roomban hagyni mindazt, amire egyelőre nincs szükséged. Mentés után irány a folyosó vége, ahol az egyik sarokban egy holttest hever. Kutasd át, és megtalálod a Train Keyt. Váratlanul feltűnik Billy Coen (a fegyenc) és egyik társad, Edward Dewey is, aki az ablakon keresztül vágódik be a vagonba. Billy Rebecca esetlen letartóztatási akciója következtében lelécel, Edward pedig azután, hogy elmeséli: az erdő hemzseg a zombiktól. A zombikutyák érkezte közben kileheli a lelkét. Szedd le a két fenevadat, vedd fel a halott Edwardtól a töltényeket, menj vissza az étkezőkocsiba, és nyisd ki a zárat az újonnan felszedett kulcsoddal. Útközben zombikra is lelhetsz, de a lényeg a Dining Carban keresendő: a kapitány rádión ad információt Billy Coenről amiből kiderül, hogy újonc barátunkat huszonhárom rendbeli gyilkosságért körözik, tehát elég veszélyes figura.

Vedd az irányt a szemközti ajtó felé, amit szintén a Dinner Key-jel nyithatsz ki. A kulcsra többé nincs szükséged, így akár el is dobhatod, a lépcsőnél azonban ismét összefutsz a korábban kereket oldott Coennel. Rebecca láthatólag nincs elragadtatva a dologtól. Vedd fel a sarokban levő dokumentumot (Notice to Supervisors), majd sétálj fel a lépcsőn. Az asztalon heverő töltény mellett Rebecca észrevesz egy holttestet a kocsi túlsó felében, és óvatosan araszolni kezd felé. A figura elég brutálisan néz ki - valójában egy élőhalott, aki még mutálódik is, így gyorsan agyon kell lőnöd, ha élni akarsz. Valójában nem te pusztítod el: 5-6 lövés leadása után az alsó szinten tartózkodó Billy a segítségedre siet, és megmenti Rebeccát a förmedvénytől. Az incidens után ismételten feltűnik a játék elején látható fehér ruhás démoni alak, aki szó szerint visszahívja teremtményét. Átlátva, hogy veszélyes helyre tévedt, Rebecca úgy dönt, igénybe veszi a szökött fegyenc segítségét, így Coen mellé szegődik. Ettől a pillanattól a másik karaktert is irányíthatod: célszerű rá átváltani, mivel Billy eléggé erős és szívós, így a keményebb küzdelmekben tovább bírja.

Menj vissza a Dinner Car végébe, ahol az ablakon kibámulva láthatsz egy

fémlétrát, amin keresztül kijuthatsz a szerelvény tetejére. Valójában mindegy, melyik szereplőt irányítod, a leszakadt kábelekhez elérve és azokat összekötve lezuhan a tetőről, (a kábeldobozból előmászó kocsonyás teremtménynek köszönhetően) és egy kisebb konyhaszerű helységben landol, ami gyaníthatóan az étkezőkocsihoz tartozik. Itt nem lehet sok mindent kezdeni - a muníciót, az elsősegély sprayt és a gyógyító növényt felszedve keresd meg a kulcsot, ami a közelben hever (Conductor's Key). A zöld növény melletti ételliftbe helyezd be a kulcsot, majd nyomd meg a gombot, ezzel leküldöd a földszintre a szükséges eszközöket. Válts át a tetőn maradt Rebeccára, majd a létrán lemászva szaladj a lépcső aljától balra levő alsó konyhába. Keresd meg az ételliftet, vedd fel belőle az imént leeresztett Conductor's Keyt, majd vedd az irányt Edward hullája felé, és irtsd ki az útközben magukra talált zombikat. Keresd meg a Conductor's Doort, majd menj be rajta az újonnan szerzett kulcs segítségével. Odabenn a kabinban találsz egy aktatáskát, és egy jegyzetet a kalauztól. A falon elhelyezett térkép segítségével elhelyezheted magad a vonaton, az ablak melletti piros és kék növénnyel pedig gyógyíthatod magad.

Keresd meg a falon található piros kapcsolót, ami a tetőre vezető létrát nyitja le. Mássz fel rajta, majd a horrorfilmekbe illő hangfoszlányokat követően a külső kameranézet ellenére sétálj el a következő kocsiig. A szekrényben találsz egy Ice Picket, a földön pedig két gyógynövényt (piros, zöld). Ha 75 % felett van az energiaszinted, elég az egyiket felvenned, a másikért később is vissza lehet jönni. Sétálj ki a folyosóra. Az undorító élősködők miatt nem tudsz továbbmenni, csak egy irányba haladhatsz, ami a felső hálókocsiba vezet, ahol számtalan hasznos dolgot magadhoz vehetsz. Vedd fel a mentéshez szükséges írógépszalagot, az elsősegély sprayt, a muníciót és az ágyon heverő vadászpuskát is. Jól érzed, boss szag terjeng a levegőben, amivel egy mutáns skorpió szerepében össze is futsz, ha elindulsz visszafelé a Train Bar Room irányába.

A taktika nem túlságosan bonyolult, célszerű a Shotgunt használni, mert az sebez közelről a legtöbbet. Engedd közel magadhoz a dögöt, majd mikor megfelelő távolságra van tőled, célozz a padló felé, és adj neki! Elég 5-7 lövés, és a mutáns fenevad élettelenül hever a padozaton. Miután leölted, menj vissza abba a kabinba, ahonnét jöttél, tedd le a földre a Shotgunt, majd vedd fel helyette az aktatáskát és az Ice Picket. Sétálj vissza velük a Train Bar Roomba, majd vedd fel a skorpió környékén heverő Panel Openert (Panelnyitó eszköz) és irány vissza az étkezőkocsiba.

Szaladj át a helységen egyenesen az alsó előkészítőbe, majd az étellift segítségével küldd fel a társadnak az Ice Picket. Válts át a másik karakterre, majd menj vele a felvonóhoz, vedd ki belőle a felküldött tárgyakat, és nyisd ki a segítségével a felső konyha bezárt ajtaját. Néhány forrófejű zombi likvidálása után sétálj le az alsó előkészítőbe, és egyesítsd a két karaktert a Start gomb lenyomásával. A helység egyik sarkában találsz egy leszerelhető panelt. Az Ice Pick segítségével babráld meg, az így keletkezett lyukon mássz át a vagon másik szegletébe. A két kutyus másvilágra küldése után nyisd ki az ajtót - a Gas Canister Roomba érve az ajtóhoz közeli ketrecben találhatsz egy aranygyűrűt. Kombináld az aktatáskával és rájössz, hogy már csak egyetlen gyűrű hiányzik a kinyitásához. Mielőtt elhagynád a kabint, az elsősegély spray és a Shotgun töltény mellett mindenképp vedd fel a benzines kannát is. A vonat végén célszerű ketté válni, ugyanis a játék folyamán itt jön el az a pillanat először, amikor Rebeccát és Billyt is külön-külön kell valamilyen feladatra bírni a továbbjutáshoz.

A fegyencet állítsd a kapcsolóhoz, Rebeccát pedig a Hookshothoz. Húzasd meg Coennel a kapcsolót, Rebeccával pedig ugyanebben a pillanatban vedd ki a Hookshotot, amihez egy használati útmutató is dukál. A másik vagonban találhatsz egy üres üveget és egy zombit is, de a lényeg a személyvagon, ahol az egyik lépcsősor mellett egy ablakra lelsz. Mivel megvan már a Hookshot, az ablakon keresztül látható létrán ki tudsz jutni a vonat tetejére. (Útközben egy-egy zombival is összefuthatsz.) A közelben találsz egy kisebb lyukat a kocsi tetején, mássz le rajta, majd lődd le a magányos élőhalottat, aki a környéken rendetlenkedik. Találhatsz némi muníciót a széken és egy kést a padlón, de a legfontosabb a szekrény melletti dobozka, amiben egy ezüstgyűrű lapul. Mielőtt elhagyod a szobát, szembesülsz vele, hogy az undorító, kocsonyás teremtmények mutáción mennek át, és komplett ragadozóvá alakulnak. Ezzel ugyan megnyílik az átjárás a folyosón, de jóval nehezebb lesz átkelni a rád támadó biológiai mocsok miatt. A telefon mellett találhatsz gyógynövényt, de keresd meg a társadat (időközben néhány zombi úgy dönt, ellepi a vagont), és nyisd ki a nála hagyott táskát a gyűrűk segítségével. Az így megszerzett Blue Keycarddal sétálj vissza Edward holttestéhez, és a dugd be a kártyaolvasóba a kulcsot. Tartsd magadnál továbbra is a Keycardot, majd irány a mozdony: ideje végre kideríteni, mi is folyik ezen a szerelvényen.

Az átvezető videó után menj a vonat túlsó végébe, a Train Control Roomba. Miután elolvastad a fékezési útmutatót, a játék megkérdezi, kit akarsz a helyszínen hagyni. Mivel a fékezést két ponton kell megvalósítani (a mozdonyban és a fékezőkocsiban), egyik karaktert itt kell hagynod (célszerű Rebeccát, mivel a vonat túlsó végébe való eljutásik elég sok ellenféllel - számos zombi, Edward hullája és a kommandósok - kell szembenézni, Billy pedig sokkal szívósabb a törékeny leányzónál) Az átvezető videóban egyébként elég sok szereplő tűnik fel (köztük Wesker és William Birkin is a Resident Evil 2-ből), te azonban rájuk se ránts: vedd fel az itt található mágneskártyát és némi muníciót, majd irány a szerelvény hátsó fertálya, a Hookshot felvételének helyszíne (csak épp az ajtó túlsó oldalán).
Ha elérted a célt, midkét karakterrel be kell adni a megfelelő kombinációt a fékezési folyamat elindításához. A megjelenő számot három számból kell kirakni, egy számot többször is felhasználhatsz. A lényeg, hogy a végén az érték megegyezzen az előzőleg mutatottal. A mozdonyban maradt karaktereddel is ez a feladat (miután felvetted vele a gyógyító növényeket és a muníciót), de neki némileg nehezebb dolga van: az aktuális értéket nem láthatja a kijelzőn, az ugyanis nagyon össze van karcolódva. Bár a vonatot véglegesen nem sikerül leállítani, megfelelően lelassul ahhoz, hogy hőseink túléljék az ütközést.

1.7.2. Az ütközés után kijutva szerelvényből szedd le a négy zombit, majd nézz alaposan körül: vonaton hagyott cuccaidat szétszóródva ugyan, de ismét felveheted.(A Hookshotot mindenképp vidd magaddal, mert több helyen szükség lesz rá.) Az egyetlen kijáraton át távozva, majd a csatornán áthaladva mássz fel az ott található létrán, így az Umbrella Corporation kutatóközpontjába kerülsz. Rebecca felismeri a festményen található figurát: rájön, ő volt a fejvesztős fickó a vonaton - kiderül, hogy a kutatási részleg volt igazgatója, és James Marcus néven futott a nyilvántartásban. Az elmélkedést Wesker és William felbukkanása töri meg, ahogy értesülnek látogatásodról a biztonsági kamerákon keresztül. A rejtélyes, fehér ruhás démoni alak ismételten beköszön, és igen morcos: bosszút akar állni Weskeren azért, amiért Marcust tíz éve az Umbrella neki köszönhetően kivonta a forgalomból. A helyszín egyébként az Umbrella egyik központi terme. Ha jobban körülnézel, a lépcsősor tetején levő ajtó mögött vehetsz fel pisztolytöltényeket, zöld és piros gyógyító növényeket, és mentésre alkalmas írógépet szalaggal együtt. Kombináld a növényeket, így erősebb a hatásuk és kevesebb helyet is foglalnak.

Eljutva a konferenciaterembe, a bejárattól jobbra találhatsz kézifegyver és puskalőszert. Keresd meg a tábla melletti írógépet, ha menteni szeretnél. Ha nem, akkor a bejárathoz közeli jobb oldali ajtón menj ki, ahol egy „Regulation for Trainees" című dokumentumot is találhatsz. Legalább két zombival futsz majd össze a folyosón; szedd le őket, majd folytasd az utat.

A folyosó közepe felé lesz egy dupla ajtó, nyisd ki és menj be rajta. Ez egy hatalmas tanterem, ahol megtalálod a komplexum teljes térképét is a terem közepén levő pódium környékén. Vedd fel a mikrofilmet, a monitor mellett pedig ments az írógépnél, ha szükségét érzed. Menj vissza a konferenciaterembe, majd azon keresztül a Main Hallba. Fordulj balra a második emeleten, és menj be az első jobbra nyíló ajtón. A Fireplace Roomba jutsz, ahol a terem közepén találhatsz egy „Notice to Staff" című feljegyzést. A földön heverő pisztolytöltény felvétele után a terem egyik sarkában levő szekrényben találhatsz egy Crank Handlet – vedd fel, később szükség lesz rá. Vigyázz a felvétellel, ugyanis szívrohamot hozva egy tucatnyi varjú töri be az ablakokat, és megtámadnak téged (Shotgunnal elég nekik egy lövés). Ezek után keresd meg a második emeleten levő Study Roomot. Menj a terem bal sarkába, ahol egy felvonószerűséget találhatsz. Állj Rebeccával a felvonóra, majd a felvonószerkezetnél Billyt és a Crank Handlet használva húzd fel őt a magasba. A Machine Roomba jutsz, ahol rögvest egy hatalmas, termeszforma teremtmény esik le eléd – hat shotgun lövés le is teríti. Találkozni fogsz még eggyel, ha el-

jutsz a nagypapát ábrázoló óráig. Ebben a teremben van egy doboznyi pisztolytöltény és egy elsősegély spray is az óra mellett – vedd fel, ha szükségét látod.
A Fountain környékén járva szedd le a szemmel látható ellenfeleket a négy hollóval együtt. Ha híján vagy a muníciónak, rengeteg növényt felszedhetsz itt (legalább hat darab van belőlük) – mixeld őket, hogy kevesebb helyet foglaljanak, majd mivel a továbbiakban semmit hasznosat nem lehet itt csinálni, haladj tovább az egyetlen lehetséges irányba, amely a helység túloldalán levő ajtón át vezet.

Előre haladva a Cage Roomba jutsz: láthatsz egy kisebb létrát, amelyen az alatta levő lépcsősor segítségével lejuthatsz a legalsó részre. Keresd meg az ettől a ponttól legtávolabbra eső zárt ajtót, és nyisd ki. Belépve a Main Hall jobb oldalán találod magad. Most válts át a másik karakterre, aki jó esetben még mindig a Study Roomban várakozik. Akárhogyis, találkozz a társaddal, aki a Main Hallban vesztegel.

Válts Rebeccára, majd menj vissza vele a ketreces szobába, mássz le vele a medencébe és állítsd közvetlenül a ketrec mellé. Vezesd ide Billyt is, és az ajtó mellett, és a fal közelében levő láncot tekerd fel (ugyanis csak ő elég erős a művelethez). Most Rebeccával gyorsan vedd ki a ketrec alól az ott található Facility Keyt, amivel majd a piros ajtókat tudod kinyitni.

Persze várható volt, hogy valami komolyabb dolog is történni fog itt: egy hatalmas százlábú hullik alá a magasból, és elragadja a lányt, amit persze nem engedhetünk (ugyanis akkor vége a játéknak), célszerű hát leszedni a szörnyeteget. A legjobb, ha még a csata előtt magadnál tartod a Hunting Gunt és a Handgunt is, mert szükség lesz mindkettőre. Ha kifogytál a munícióból, a korábban felvett kés is a segítségedre lehet. Várd meg, míg a százlábú abbahagyja a támadást, majd közvetlenül elé állva bevihetsz néhány tiszta találatot. Ha sikerült elpusztítani a fenevadat, Billy valószínűleg nem lesz túl fickós állapotban. Ha a Fountainnál hagytál gyógyító növényeket, vagy a Machine Roomban elsősegély sprayt, visszamehetsz értük, hogy felhasználd őket. Bölcs döntés a lépcsősoron lemászni és a Main Hallban levő írógépnél menteni. Ha nem teszed, a Cage Roomban sétálj le a lépcsősoron, és menj be az első balra nyíló ajtón. Két miniatűr százlábú ront neked a helységben: szedd le őket, majd vedd fel az itt található gránátvetőt, napalm töltényt és a fehér színű, angyalt ábrázoló szobrocskát. Mivel a kék ajtót még nem tudod kinyitni, menj vissza a Main Hallba, és a felső szegletben található Libra szobor egyik serpenyőjébe helyezd bele az imént felvett szobrocskát. Ezek után irány a konferenciaterem, ami a kettős ajtó mögött található. Irány a bal oldali folyosó vége, ahol a Fire Key-jel már ki tudod nyitni a piros színű ajtót. A helységben told az asztalt a sarokba, mássz fel, majd át rajta, aktivizáld a világítás kapcsolóját, majd helyezd az asztalt a szarvas trófeája alá. Az asztal segítségével vedd fel az Iron Needle-t, ami nem más, mint a nagy óra hiányzó mutatója. A helységben találhatsz Shotgunt, muníciót és olvasható dokumentumot is. Ha mindent felszedtél, irány az óra, amit a Cage Room-Fountain útvonalon keresztül érj el ahelyett, hogy a felvonó panelt használnád. A Machine Roomba érve menj az órához, használd az imént talált óramutatót, majd állítsd be a „Note to All Staff" című feljegyzésben szereplő időpontra (8:15). Ennek hatására kinyílik két, eddig zárt ajtó (a játék meg is mutatja, melyik kettő), közülük egyik a Main Hallban található. Menj is oda hozzá (a karzat bal oldaláról nyílik). Legalább négy zombi vár odaát – likvidálásuk után találsz egy fájlt az asztal sakrán, zöld növényeket a földön, a kandallón pedig egy újabb mikrofilmet, ami mellett egy Shotgun töltény is lapul majd. A hallban vedd fel a másik mikrofilmet (ha esetleg nem lenne nálad), a földszintre kiérve válaszd a jobb oldali, majd a folyosó végén levő órával kinyitott ajtót. Lépj be, szedd le a zombikat, tedd a mikrofilmeket a vetítőgépbe, a megjelenített képet pedig másold át egy MO lemezre. (Megjegyzés: a folyosóról egy WC-be is bemehetsz, ahol ugyan lesz egy benzines kanna, egy üres üveg és egy gyógynövény is, de kifelé nagyon sok gondod lehet az ultraerős zombiknak köszönhetően.) Menj az előadóterem pódiumához, tedd be a MO Diszket a helyére, és a gép megajándékoz egy kétjegyű kóddal - jegyezd meg, mindjárt szükség lesz rá.

Ahhoz, hogy a három lovaggal jelzett ajtót ki lehessen nyitni, a mikrofilm tartalmán levő elrendezés és a megszerzett kód ismerete kell. A kétjegyű kódon szereplő helyen levő gombokat kell lenyomni, mégpedig egyszerre, így válaszd szét a karaktereidet. Ha ez sikerült, menj le a hall földszintjére, majd vedd az irányt a bal oldalon található dupla ajtó felé. Az ebédlőbe érve néhány zombival találkozhatsz, ha fogytán a munició, két adag Handgun töltényt is találsz. A piros ajtónál használd a Fire Keyt, a konyhába érve vedd fel az öngyújtódhoz szükséges benzint (Lighter Fluid), az üres üvegeket és a gyógynövényt is. Ezek után keresd meg a dolgozószobát (A Study Room ba kell menned a konferenciatermen keresztül), ahol a jobb oldalon találsz egy lezárt ajtót. Az ajtó bal oldalán találsz egy gyertyát - gyújtsd meg, és az ajtó kinyílik, így már átmehetsz rajta. A könyvtárba kerülsz, ahol néhány zombi leszedése után felszedhetsz egy köteg gránátot. A karzatra felmászva told el a szekrányt, majd vedd fel a Book of Goodot, amiben megtalálod az angyalszárnyakat is. Gyorsan szaladj vissza a Hallba a szoborhoz, vedd ki belőle a kis angyalszobrot, kombináld a szárnyakkal, majd tedd vissza. Irány ismét az ebédlőhelység, de most ne a konyha felé, hanem a raktárhelységbe menj. Szedd le a három zombit, vedd fel a Shotgunt, a benzineskannát és az ördögöt ábrázoló szobrocskát. Ne visszafelé, hanem a raktárban levő létrán keresztül hagyd el a helyszínt, így kijuthatsz az erkélyre.

Odaát lesz néhány élőhalott. Lődd le őket (egy a sarokban is megbújik), majd vedd fel a beugróban található három zöld növényt, a balkon túlsó felében pedig nyisd ki az előadóba vezető ajtót. Átlépve fordulj balra a lovagokkal jelzett dupla ajtón. Szedd le a zombikat, az ajtó mögött pedig oldd meg a sakkos feladványt. A kis asztalon levő sakk-matt állást kell végrehajtanod a nagy, életnagyságú figurákkal – óvatosan. Ha sikerül kirakni a feladványt, ajándékként felveheted a Book of Evilt, amiben a nemrégiben felvett ördögszoborhoz szükséges szárnyakat találhatod. A szobában található Napalm gránát és munició, de ez rejti Marcus naplójának első fejezetét is. Mielőtt visszamennél a szoborhoz, menj végig a folyosón (be a Green Canister Roomba), szedd le az ajtó mögött található két zombit, vedd fel a két elsősegély sprayt, a „First Investigation Unit Notes" című doksit az ágyról, és a zöld löttyöt is, amit tölts bele a növényi mixekbe. Szaladj vissza a Main Hallban levő szoborhoz, a kombinlás után tedd az ördögszobrocskát is a serpenyőbe, aminek hatására lenyílik a Marcus szobor, és szabaddá válik az út a pincébe.
Ments egyet, mielőtt lemész. Tartsd magadnál a kézifegyvered, szedd le a három pókot, és menj be az ott található második ajtón. Az írógépes szobába kerülsz, ahol a mentés mellett felvehetsz egy-két dolgot: muníciót, a „Correctional Institute Immates List" című fájlt, festékszalagot a mentéshez, stb. Menj át a faajtón egyenesen a cellába, ahol lesz egy szellőző, ahova csak Rebecca fér be. Tarts neki bakot a másik karakterrel, és mássz át a lánnyal a túlsó oldalon található kínzókamrába, ahol találhatsz egy „About the Power Regulator" című fájlt. Miután elolvastad, találsz egy piros kapcsolót, ahol a szükséges energiaellátást kapcsolhatod vissza. Az érték 70, a kapcsolót a fel, fel, le, fel, fel irányokkal állíthatod megfelelő állásba. A hatás nem marad el: egy bejátszás következik, melyben Weskerről kiderült, hogy a S.T.A.R.S csapatot használja fel a legújabb biológiai fegyver, a Tyrant éles környezetben való teszteléséhez. Will elpanaszolja, hogy még nem sikerült stabilizálniuk a T-vírust, de időközben a relytélyes fehér ruhás démonunk kiereszti a kísérleti majmokat a ketrecből.

Rebecca alatt ebben a pillanatban beszakad a padló - gyorsan meg kell menteni, ha élve akarjuk viszontlátni. Szaladj Billyvel a Main Hallig, és az első emeletre érve menj be az első ajtón, ami jobbra nyílik, így eljutsz a nagy ebédlőhelységhez. Menj át a halott zombihoz közeli ajtón (ha futsz, fel fog kelni), odabenn fordulj balra, le a lépcsősoron, és át az ajtón. A Baboon Roomba jutsz, de fuss csak át rajta, óvakódva minden ellenséges célponttól (különös tekintettel a három majomra), majd fuss át a végében levő ajtón. Billy meg fogja menteni Rebeccát, majd az átvezető képsor után (ahol Billy elmeséli, mi történt a legutóbbi bevetésén), elmentheted az ott levő írógépnél a játékot.

Menj vissza az ajtón a Baboon Roomba, öld meg az összes páviánt, majd irány a szobros rész a terem közepe táján - használd Billy öngyújtóját, hogy tájékozódhass. Itt találod a sorrendet, ahogy meg kell gyújtanod az állatos szobrokat (tápláléklánc sorrendben, avagy ki ki felett áll: vadász, farkas, ló, tigris, kígyó, sas) Az út megnyílik, te pedig az Underground BedRoomba kerülsz, ami bár nem tiszta, egy felirat jól olvasható a táblán: Unity. Vedd fel, majd irány a Baboon Room, utóbb a Bunkbed Roomba nyíló ajtó.Két zombi után vedd fel a földön heverő „Management Trainee's Diary"-t, a sarokban heverő növényeket, majd sétálj vissza a Baboon Roomba. Azt az ajtót vedd célba, amelyiken

túl még nem jártál, ez egy szinttel lejjebb visz a pincében az Arachnid Tunnelen keresztül. A két pókot likvidáld, majd menj be jobbra az első ajtón. Szedd le a látszólag ebédelő két bogarat, szedd fel az elsősegély sprayt, ha rossz állapotban vagy. Vedd fel a Locker Keyt a ládákról, majd vissza a folyosóra, keresztül a kettes ajtón. Váljatok szét, Rebeccával menj fel a lépcsőkön a zárhoz, ami a helység felső részében van. Használd a Locker Keyt, majd vedd ki a Duraluminium Case-t, amit a 385-ös kódszámmal nyithatsz ki. Handgun tuning alkatrészeket találsz benne. Billy össze tudja kombinálni a dolgokat, így kapsz egy Custom Handgunt. A helységben egyébirányt találhatsz még dolgokat, legfőképp lőszereket az egyes fegyverekhez. Billyvel menj le a rácsos részre, Rebeccával pedig nyitogasd a vezérlőnél, ha Billy esetleg beakadna. Ha eljutsz a piros gombig, nyomd át és készülj fel egy kemény harcra.

Ha az Acid Grenadest sikerül ezek előtt felvenni, könnyedén megöldheted velük a Huntereket. Ha ez megvolt, a kis lyukból felveheted a csillogó Facility Keyt, ám ha közelebb mész hozzá, láthatod, hogy ez valójában a Water Key, ami a még zárva maradt kék ajtókat nyitja majd. Vidd Rebeccát és Billyt is a Main Hallba. Irány az első emelet, ahol a gránátvető volt korábban. Szedd le a zombit, jobbra az első ajtó mögött (ismét egy szívós zombi) vedd fel a Vise Handle-t. A bordó ajtó mögött a bár terül el, menj be oda. Billyvel játssz egyet a zongorán, mire elmozdul a fal, Rebeccával vedd fel a titkos helyen található Batteryt, majd gyere vissza ki a Bar területére. Vedd fel a muníciót, válts visszsa Billyre, játssz újra, majd egyesítsd őket és vezényeld át mindkettejüket a titkos helyre.
Egy újabb helységbe érsz, menj át az ott található ajtón. Mielőtt bármit is csinálnál, szedd le a kéz zombit, majd menj az egyik sarokba, ahol három satut találsz. A középsőnél használd a Vise Handle-t, amivel ki tudod venni a társad segítségével az Obedience feliratú táblát. Vedd magadhoz, majd irány visszafelé, ahol találhatsz még egy szobát, ami tele van hasznosnál hasznosabb dolgokkal. Szedd meg magad, majd irány vissza a hall, majd ki az udvarra, ahol a jobb oldalon használd az elemet, hogy felöjjön a lift. Billyvel told a csillogó oszlophoz és mássz fel rajta. Itt felveheted a harmadik, Power feliratú táblát, amit korábban az erkélyről is látni lehetett. A három táblával (Engedelmesség, Egység, Erő) indulj vissza a teleszkóp szoba, ahol korábban az óriás százlábúval küzdöttél. Likvidáld a kisebb bogarakat, majd az ajtó mögötti pisztolytöltény felvétele után mássz le a vezérlőhöz, és tedd a helyére a három táblát. A csillagvizsgáló torony lesüllyed. Bár így is vissza lehet jutni a rezidenciára, te mégis az ellenkező oldalon levő dupla ajtón hagyd el a tornyot, végig a hídon haladva.

1.7.3. A templom mellett balra találhatsz némi gyógynövényt, a jobb oldali épületben pedig Shotgun muníciót. Válj szét a karakterekkel: a lányt állítsd a Shotgun töltények helyén levő kapcsolóra, mivel a templom bejáratát csak így lehet kinyitni. Billyvel szaladj be, majd nézz körül a jobb oldali fülképben, ahol a mentés mellett sok hasznos dolgot felvehetsz. (többek közt napalmot, muníciót, elsősegély sprayt is) A templom belsejébe visszatérve azonban ismét boss-harc következik. A bőregeret elég könnyű legyőzni, ha a gránátvetőt kombinálod a napalmmal, elég neki kb. 30 másodpercnyi akció. A nagy körül csapongó kisebb denevérek nem fontosak, mindig csak a nagyra célozz, és pillanatok alatt elpusztul.

Válts át Rebeccára, majd hozd be őt is a templomba. A denevér hatalmas lyukat hagy maga mögött a tetőtérben, ide pedig fel lehet kapaszkodni a Hookshottal. A templom tetején találhatsz egy létrát. Mássz le rajta, majd kapcsold át a falon az elektromos kapcsolót. Ezzel beindítod a liftet. Mássz tovább lefelé, és nyisd ki a bezárt ajtót. Válts át Billyre, menj át vele a dupla ajtón, fordulj jobbra, és keresd meg Rebeccát. Szedjétek fel a környéken található növényeket, majd irány a lift, és menjetek le rajta. Az ott levő folyosón eljuthattok a Church Study Roomba, ahol a polcon elsősegély spray, az asztalon Marcus második feljegyzése hever. Menthetsz az írógépnél, majd menj arra a pontra, ahol a kamera nézetet vált. Ez egy újabb Hookshot pont, így küldd fel Rebeccát, majd odafenn likvidáld a zombit, amelyik mozdulatlanul áll: gránátvetővel lődd, elég neki három találat. Ezek után vedd fel a benzines kannát, az üres üveget és a zombi mögött található kapszulát a dobozból (Leech Capsule), majd nézd meg a környék térképét a falon. Menj ki a közelben levő, majd a helység túloldalán levő ajtón is.

1.7.4. Mindjárt, ahogy belépsz, jobbra előtted két zombi rakoncátlankodik. Egyik elkapja a lábad, úgyhogy gyorsnak kell lenned. A táblán találsz egy „Leech Growth Records" című fájlt, és a közelben némi Shotgun lőszert, ha kevés lenne nálad. A dupla ajtón menj be, így az Operation Roomba jutsz. Jobbra találhatsz egy szervizliftet, de mielőtt használnád, szedd le a három zombit. Az egyik sarokban találni fogsz egy „Investigator's Report" című feljegyzést. Használd a service liftet, és küldj le shotgun lőszert és minden egyebet vele, amit nem akarsz használni mostanában. Menj vissza ki a folyosóra, (oda, ahonnét eredetileg bejöttél erre a részre) és találni fogsz egy kapcsolót. Aktivizáld, mire megnyílik a lenti folyosó is, igaz egy erős zombit is szabadjára enged. Válts vissza a Church Study Roomban levő társadra, akivel sétálj visszafelé. Amikor kiérsz, nem úgy néznek ki a dolgok, mint korábban: Egy erős Tentacle Zombi tesz-vesz odakinn, de néhány tüzes gránáttal kedvét szegheted. A környéken található Canisterekből szedhetsz piros és zöld löttyöt, kombináld őket össze és kapsz egy Stripping Agentet. Ez utóbbit használd a Leech kapszulával, kapni fogsz egy Blue Leech Charmot (Leech talizmán), amit a folyosó végén található ajtó kinyitásához használhatsz. Ha Billy van fennt, a kapszulát kell leküldeni és visszamenni a rezidenciára, megkeresni a palackot, hacsak nem mixeltél korábban – mivel piros van a lenti folyosón is, de zöld nincsen. A kék ajtót már ki tudod nyitni, menj be rajta: töltények a fiókban, festékszalag az asztalon, az akváriumban pedig roppant érdekes dolgokat találhatsz. Az asztal környékén felvehetsz még egy Input Reg. Coil nevű eszközt és egy öreg fényképet is. Némi átvezető videó után (a fehér ruhás fickó lehet, Marcus fia, vagy unokája lehet) menj át az asztal mögötti ajtón. Eljutsz a Green Charm Roomba, ahol két zombi likvidálása után megpillanthatsz egy nagy szürke szobrot, aminek a kezéből egy zöld Leech amulettet is felvehetsz. Visszaérve a Church Study Roomba pakold bele a Green Leech Charmot a liftbe, majd küldd fel az Operation Room ba, ahol a másik karaktered várakozik. Válts Billy-re, majd vedd ki a liftből a zöld Charmot,és nyisd ki vele a helységben található zöld ajtót. Az ajtó kinyílik, ha a zárba illeszted a relikviát.
A hullaházban a földön fekvő zombi feléd mászik: szabadítsd meg a fejétől, majd a másikat is szedd le.A pisztolytöltények mellett vedd fel mindenképp a Sterilizing Agentet, majd menj vissza a sterizilációs kamrához és tedd be a sárga területtel elkerített gépbe a tartályt. A mérges gáz elszívása után már be tudsz menni a Breeding Room Key-ért. Persze a benn levő és a kinnt várakozó zombi is feltámad, így szedd le őket. A kulcsot a folyosóra érve a még mindig zárt ajtónál kell használnod. Mielőtt azonban ide belépsz, mindenképp legyen nálad napalmos vagy mérges gránátvető, ugyanis két Hunter vár rád odabenn. Szedd le őket, majd vedd fel a ketrecből a Dialt, és az Operation Roomban levő lifttel küldd le Rebeccának. A Dial a számzáras ajtóhoz kell, így válts a lenti karakterre, vedd ki a dialt a liftből, majd irány a folyosó, ahol az egyik ajtót csak egy speciális számkombinációval lehet kinyitni. A számot a „Leech Growth Records" tartalmazza (4863). Lépj be az ajtón és szembesülhetsz egy lift-kocsival. Érdemes megfigyelni, hogy amíg Billy átugrik a korláton, addig a törékeny Rebecca inkább csak átbújik, így érdemes több szemszögből is megvizsgálni a játék egyes pontjait. A lift-kocsi mellett közvetlenül egy Output Reg. Coilt, kicsivel odébb pedig egy kapcsolót találsz, amit kapcsolj is át, majd válts át a fenti karakteredre.Indulj visszafelé a folyosón, majd térj be az első ajtón jobbra (a karakterednek balra). A Cable Roomba jutsz. Le tudsz mászni egy létrán, ahol találkozol Rebeccával. Add valamelyikünknek a Hookshotot és a két Coilt is. A sarokban találhatsz egy helyet, ahol felhúzhatod magad a Hookshot-tal, majd tedd a helyére a Coilokat (találsz Shotgun töltényeket a szekrény mellett), ezzel vissza tudod kapcsolni az áramot a környéken. Az árammal együtt a felvonó is aktivizálódik, de amikor beszálltok mindketten, rátok ront egy zombi-majom, és a srácot lelöki a mélybe (a csajt sohasem, csak Billy zuhan lefelé). Időközben a másik karakterre is ráront egy Leech zombi, így gyorsan szedd le, menj vissza az energiapanelhez és dugd vissza az egyik Coilt, amit valaki valószínűleg időközben kihúzott. Irány vissza a lifthez (az egyik zombicsoda mellett szerencsére találhatsz egy Magnumot is – de nem a jégkrémet); indítsd be és várj, míg célba nem érsz. Mivel Billy lezuhant, a következő helyszíneken Rebecca kapja a főszerepet.

1.7.5. Miután megérkezel a helyszínre, súlyos sérüléseidet két gyógynövénnyel is kezelheted. Mivel az első ajtót zárva találod, vedd az irányt a lépcsősor teteje felé, ahol az ajtó mellett pisztolytöltényt is találhatsz. Menteni sem árt: a szemközti bejárat mögött találhatsz írógépet, egy rakat felszerelés-

sel és a térképpel együtt. Miután jól megszedted magad, menj vissza ki, majd keresd meg a liftet és menj le vele. A folyosó végén találhatsz egy Factory Key-t, a monitoron pedig láthatod, ahogy a többi Resident Evil epizódból ismerős Tyrant néz farkasszemet veled. Visszafelé jövet néhány Hunter-be fogsz botlani (nem árt a sok gyógynövény), az U kulcsot felszedve mentési helyhez érve (mindenképp ments, mert kisebb harcok következnek majd) a gyorsítás érdekében a lift felhívásához a kulcsot kell használnod. Aktiváld a liftet, majd menj le vele, ahol Enricóval is összefuthatsz - jó messzire eljutott így egyedül. Egy rövid átvezető után (melyben Enrico halálfélelmével is szembesülhetsz) vedd fel az Elevator Key-t a lift mellől, és szaladj vele a túloldalon található felvonóhoz. Éppen akkor, amikor a liftet aktiválnád, megjelenik Tyrant, amit a Magnum és a gránátok aktív használatával érdekes módoin elég könnyen el lehet intézni. (Ez lenne az a híres-nevezetes biológiai fegyver?)

A lifttel egyébként négy emeletre is eljuthatsz. A B1-es helyszín valójában a vonathoz visz, ami már nagyon jól megközelíthető, hiszen a tűz elaludt, így felveheted a maradék cuccaidat, amiket otthagytál – ráadásul jó rövidítésnek is. A B2-es egy karzatszerűség, a felvonóhoz való rövidítés, néhány Hunterrel és felvehető gyógynövényekkel, a B3 a jelenlegi pozíciód, a B4-es pedig ahova menned kell. Ha ezen a szinten mindent átkutattál, irány a B4, ahol a liftből kilépve Billyt fogod megtalálni (mialatt újabb átvezető animációt láthatsz a történetből.)

1.7.6. Mivel Billy még él, szerencséd van – neki viszont kevésbé, mivel egy hatalmas víziszörny letaszítja a szikláról, amibe kapaszkodik. Coent elmossa az ár (a későbbiekben meglátjuk, túl fogja élni), de nincs idő tovább maradni. Indulj el a kettes ajtó felé, amivel egy kisebb terembe juthatsz el, ahol egy panelt találhatsz, amelyen sok villogó kis spotot látsz majd. Ez egy logikai feladvány lesz, amivel a védőgát áramellátását állíthatod vissza. Három piros pontot kell aktiválnod: ha jól csinálod, az összes zöldre változik. Huszonkét pötytyöt láthatsz, balról jobbra, felülről lefelé haladva. Először a 15.-et, majd a 4.-et, végül a 16.-at kell lenyomnod. Nem túlságosan nehéz. A helységben egyébként találhatsz festékszalagot, növényt, pisztolytöltényt, és benzineskannát is (jól lehet vele Molotovot készíteni, pl. a következő szobában található üres üveggel). Szedd le a három zombit, aki szembenéz veled, majd a terem végébe érve újabb növényekkel akadhatsz össze. A következő folyosón kínáld meg a Leech zombit egy jó koktéllal, majd vedd az irányt Pool Table Room felé, ahol szedd le a zombit, vedd le a falról a térképet és vedd fel az üveget. Szaladj le a lépcsőn, de még ne aktivizáld a targoncát, hanem szedd fel a növényeket, majd irány a következő helység, ahol a növények mellett Shotgun muníciót is találhatsz.

Vedd az irányt a lépcsősor felé, menj le rajta, ahol rövidesen megtalálhatod az ár elsodorta Billyt, aki nagyon jó állapotban van. A hely egyébként kész katasztrófa, emberi kísérletek maradványai mindenütt, nem éppen étvágygerjesztő látvány. Válts Billyre, majd menj szépen vissza abba a szobába, ahol a Shotgun muníciót találtad. Billyt küldd a medencébe, Rebeccát pedig állítsd a vezérlőhöz. Ha jól variálod a mozdulatokat a ráccsal és a ládákkal, Billyt átjuttathatod a területen, mégpedig úgy, hogy miután megfelelő irányba helyezted a ládákat, feltölheted a medencét vízzel. A jutalmad egy Handle (kerék) lesz, amit a szintén ezen a folyosón levő zárt ajtónál kell használnod a három zombi leszedése után. Az ajtón átlépve a Boiler Roomba jutsz, ahol kb. 5-6 zombi is rádtámad majd, így nem árt szemfülesnek lenned. A helység bal oldalán találhatsz valahol egy létrát, amin mássz fel, majd öld le a zombit, vedd fel a növényeket, majd az „Investigator's Report #2" című feljegyzést is. A piros anyagból vételezz egy keveset Rebeccával a Mixhez, majd mássz le a létrán és menj át a távolabbi ajtón.

A két Hunter levadászása után a következő szobában találhatsz írógépet és szalagot a mentéshez, gyógynövényeket, napalmot és az ágyon egy „About Battery Fluid" című fájlt is. Ha végeztél a mentéssel, menj a Leech Room felé. Itt nagyok sok zombi várható a lépcsőkön, de menj le, át az ajtón, majd szaladj át a közelben levő másik ajtón is. A Upper Boiler Room ba jutsz, ahol három zombi levadászása után felvehetsz némi Shotgun töltényt és egy „Treatment Plant Manager's Diary" című jegyzetet is a földről. Vedd az irányt a lift felé, de mielőtt belépnél, bizonyosodj meg róla, hogy van nálad Magnum, gránátvető, vagy Shotgun, ugyanis ismét összefutsz a Tyrant-tel. Öt napalm gránát, vagy egy sorozat magnum elpusztíthatja a fenevadat. A Tyrant-et egyedül és interaktívan is le lehet kaszabolni, mindenesetre jó, ha gyorsan végzünk vele. A medencét körbefutva nyomd meg a zölden világító gombot, majd a leeresztett létrán mássz fel és keresd meg a földön a Motherboard-ot, majd szaladj vele vissza az Upper Boiler Roomba. Tedd a helyére, mire működésbe hozhatod a gondolát – persze csak a lány fér be, úgyhogy vállald be vele. A központi irányítóteremben a fény mellett találhatsz egy kapcsolót, amivel leereszthetted a vizet a gátról (ha körülnézel, mérgező gránátokat is találhatsz). Mivel a konténer visszafelé nem működik, a lépcső pedig le van omolva, más utat kell találnod. Használd az ajtót, ahol a következő terembe érve a Larva Capsule Roomba juthatsz. Öld le a miniatűr százlábút, szedd fel a savas gránátot és a kék palackot, utóbbit használd a Mixing Setben és kapsz egy Sulfuric Acid-et, amit az Industrial Waterrel tovább kombinálva készíthetsz magadnak Battery Fluid-ot. Találsz a közelbem egy ajtót: nyisd ki, de még ne menj be rajta, inkább szaladj le a lépcsőn, és válts át Billyre. Fuss vele vissza arra a helyszínre, ahol rátaláltál, (közben a Huntereket zombik váltják fel, akikből jut a Pool Room ba is.) A lezárt ajtó itt már nyitva lesz, (az óriás mutáns békától nem kell megijedni, több helyen is össze fogsz vele futni): menj le Rebeccához, majd tarts neki rablétrát, hogy képes legyen elérni az üres elemet (Empty Battery). Az üres elemet kombináld a Battery Fluiddal, majd az így kapott Hi-Power Batteryvel pedig battyogj vissza a működésképtelen targoncához. Rebeccával rakd a helyére, Billyvel addig állj fel a ládára, majd visszaváltva a lányra, nyomd meg vele a kapcsolót. Ha sikeresen felemelkedtél, felveheted a Key Cardot. Keress egy mentőhelyet, végy magadhoz Magnumot, gránátvetőt, Shotgunt, és gyógyító növényeket, Sprayeket. Irány a Generator Room és az az ajtó, amelyik még nincs nyitva. Használd a Keycardot, végy mély levegőt, mikor belépsz a helységbe. Az ajtótól nem messze Magnum lőszert találhatsz: vedd fel, majd menj át az ajtón, amin keresztül eljutsz a Big Leech Roomba.

A most következő bossból és az átvezető videókból nagyon sok minden kiderül. Hősnőnk rájön, hogy Wesker és emberei egy évtizeddel ezelőtt hiába játszották át Spencer kezébe a kísérletek eredményeit, Marcust nem ölték meg... eléggé. Halála előtt a T-vírus elődjét, a Progenitort Marcus saját testébe fecskendezte, ami visszafordíthatatlan változásokat indított el benne, és halálos sebei dacára sem engedte. A doki testébe fészkelt mutáns anyavírus ugyanis hosszú évek alatt újjászervezte a testet - igaz, nem olyan formában, amit emberinek nevezhetünk. Marcus új esélyt kapott az élettől, és erejét a vonaton próbálta ki, ami valójában egyszerű erőfitogtatás volt csupán. Elborult elméje már nem csak az Umbrellán, az egész világon bosszút akar állni. Ezt persze nem hagyhatjuk, így megállás nélkül kezdd lőni azzal, amid csak van. Miután elpusztult, Billy és Rebecca is vegyen fel egyet a fellelhető Shaft Keyből, majd a dupla ajtónál értelemszerűen használd egyszerre mindkettőt a kinyitáshoz. Az utolsó mentőhelyen találhatsz elsősegély Sprayt, növényeket, gránátokat, minden egyebet. Könnyebb úgy teljesíteni a játékot, ha Billy lesz a fegyvermester, Rebecca pedig a szanitéc, így ennek megfelelően szortírozd a cuccokat. Mentés után aktiváld a liftet, majd indulj el a kijárat felé. Útközben persze ahogy lenni szokott, semmi sem megy könnyen: az önmegsemmisítő beindul, Marcus átalakult teste (végső formáját elnyerve) pedig ismételten színre lép. Szétzúzva a liftet, kénytelen vagy vele megküzdeni és ez egyben a játék legutolsó, legnagyobb csatája is.

A királynőt az első körben csak gránáttal lődd (mérgező vagy napalm, előbbi picivel hatásosabb), míg hét-nyolc találhatot be nem kap. Ettől kicsit instabillá válik, és egy átvezető animációt is láthatsz. Ekkor Rebeccával ki kell nyitni az ablakokat, hogy meg tudjátok semmisíteni a fenevadat. Amíg Rebecca a tető négy ablakával foglalatoskodik, Billyvel el kell vonnod a szörny figyelmét. Fuss körbe-körbe, s ha a lány felé fordul, lődd, ahogy csak bírod!

Ha sikerül az utolsó ablakot is kinyitni, hátradőlhetsz és végignézheted, ahogy a golyó általi kivégzés kezdetét veszi. A Marcus rezidencia teljes egészében megsemmisül (vele együtt a tulajdonosa is), majd az érzelmes Rebecca elengedi Coent, így elválnak útjaik. Az utolsó pillanatban Rebecca megpillant egy ódon és titokzatos kúriát a Raccoon Cityt övező erdő közepén. Felötlik benne az Enrico által említett épület, majd határozott léptekkel elindul egy újabb kaland felé...

2. RESIDENT EVIL

Fejlesztő: Capcom Production Studio 4
Kiadó: Capcom, Virgin Interactive (EU)
Megjelenési dátum:
1996-97 (PS)
1996-97 (PC)
1997 (Sega Saturn)
2002 (Gamecube)
2006 (Nintendo DS)

Kategória: túlélő horror
Játékmód: egyjátékos
Platform: Gamecube, Playstation, PC, Dreamcast, Sega Saturn, Nintendo DS
Média: 2x GC Optikai lemez, 1 PS/PC CD ROM, Flash Card (DS)

A Resident Evil sorozat első epizódja, amely az Alone in the Dark sorozattal karöltve lerakta a túlélő-horror kategória alapjait. A játékból számos variáció készült, kötetünkben a legteljesebb verzió részleteit taglaljuk.

A Raccoon Cityben és környékén játszódó történetben egy katonai osztag bevetését kísérhetjük végig, amelyből lokális vegyi katasztrófa kerekedik ki (további információkért lásd a karakterleírásokat). A többi epizódhoz képest az RE egyik jellegzetessége, hogy az átvezető videókat emberi karakterek játsszák, ami valós érzetet ad a történetnek. Bár a véresebb jeleneteket eredetileg kivágták a mozgóképekből és a játékból is, nem sokkal az eredetit követően egy Director's Cut (rendezői változat) is napvilágot látott, amelyben végre teljes „pompájában" láthatjuk az eseményeket.

Grafikai megvalósítását tekintve 2D-s pre-renderelt hátterek előtt 3D-s karaktereket vonultat fel, a játékmenet pedig a logikai feladványok, a rejtélyek megoldása és a különböző vírusokkal fertőzött teremtmények benépesítette kúriából való kijutás buktatói jellemzik. A program egyik sajátsága a zombik áradata, amellyel nem sok hasonló termékben találkozhattunk a sorozat megjelenése előtt. Az inspirációt feltehetően a korábbi Capcom játék, a Sweet Home és a zombi kultuszfilmek alapjául szolgáló George A. Romero rendezte Dawn of the Dead (Holtak hajnala) adta.

2.1. Karakterek

2.1.1. Albert Wesker

▶ korábbi információkért lásd: Resident Evil Zero

Albert Wesker továbbra is a rossz fiú szerepét játssza, bár ez elsőre nem nagyon tűnik fel, csak a mese végén derül fény minden ténykedésére. Miután a Bravo szakasz kudarcot vallott, a S.T.A.R.S: csapat veteránjai, az Alpha szakasz Wesker vezetésével behatolnak a Bravo lezuhant helikopterének roncsaitól nem messze található kúriába, ahol barátunk korábban is tevékenykedett már. Wesker jelenléte természetesen csak álca, hiszen a korábbi szándékos mészárlásban is benne van a keze. Ebben az epizódban a korábban életben maradt és a kúriába bejutott Rebecca Chambers és Enrico Marini helyett a két új főszereplő, Chris Redfield és Jill Valentine kalandjait segíti (vagy épp hátráltatja) tanácsaival és közbelépéseivel. A játék különböző pontjain bukkan fel - ahogy Barry Jillnek, Wesker Chrisnek lesz segítségére néhány helyzetben (pl. a harmadik Boss harcnál Lisa Trevnor ellen). Mivel Wesker egyben az Umbrella Security osztályának igazgatója is, nem okoz gondot neki a titkos és lezárt helyszínekre való bejutás. Időközben persze sok gonoszságot visz véghez, ami nagyrészt a játék végén, a Tyrant-tel való harc során csúcsosodik ki - habár a lényeg még így is felfedezetlen marad; csak később, a Wesker's Report című DVD-ből derül rá fény. A Resident Evil 1-ben a végkifejlet csúcspontján Wesker a Tyrant incidens után látszólag meghal, ám egy gonosz fondorlat miatt a későbbi részekben még visszatér. A felfordulás közepette Enrico tudomást szerez Wesker és az Umbrella bensőséges kapcsolatáról, így Albert minden szívfájdalom nélkül a másvilágra küldi őt (eredetileg Barryt bízta meg a kivégzéssel, de ő inkább Jill oldalán segédkezett). Titokban magába fecskendezi a játékból csak „Plot Device Vírus"-ként ismert szérumot, amit titokban egykori partnere, William Birkin adományozott neki. Ez a vírus okolható Wesker tetszhalott mivoltáért, későbbi emberfeletti képességeiért és emberi gondolkodásának teljes eltűnéséért is. A mutáció következtében szeme sárga, macskaszerű mintázatot vesz fel, ami persze csak a Code Veronica X-ben derül majd ki, mert mindvégig napszemüveget hord. Mikor megtudja, hogy a S.T.A.R.S. csapat elpusztította a Birkinnel közösen kifejlesztett biológiai fegyver Tyrant-et, ráadásul Chris és Jill élve megúszák az esetet, bosszút esküszik a még életben maradt S.T.A.R.S. tagok ellen.

2.1.2. Barry Burton

▶ Életkor: 38 év
▶ Súly: 89 kg
▶ Magasság: 185 cm
▶ Vércsoport: A

Chris Redfield társa és régi barátja. A S.T.A.R.S. csapat 16 éves múlttal rendelkező fegyverszakértője; tehetsége és tapasztalata sok sikeres bevetést tett lehetővé az alakulat számára. Mindig jókor, jó helyen tűnik fel a játék során, hogy megmentse Jill Valentine-t a sötét kimenetelű összecsapásokból. Barry az egyik legnagyobb szaktudású figura a csapatban, a Bravo szakasz parancsnoka, Enrico Marini mellett.

1992 óta különböző katonai alakulatoknál szolgált; a S.T.A.R.S.-ba való belépése előtt az U.S. Air Force (Amerikai Légierő) speciális kommandójának tagjaként (S.W.A.T.) ténykedett Chris Redfielddel együtt - barátságuk is innét ered. Szerető felesége, Kathy, két lánnyal, Moirával és Pollyval ajándékozta meg, ám a Resident Evil Gaidenben történtek után örökbe fogadnak egy harmadik gyermeket is a hajón talált Lucia személyében.

Barry időközben az N.R.A. (Amerikai Lőfegyvertulajdonosok Szövetsége) tagja lett. Miután belépett a S.T.A.R.S.-ba, összebarátkozott a helyi fegyverboltot üzemeltető Robert Kendóval. Barry és Robert gyakran szerveztek közös programot, sokszor mentek ki a közeli Stoneville-tóra horgászni. A szoros barátságnak köszönhetően Barry megismerkedett Robert testvérével, Joeval is, akit megbízott a S.T.A.R.S csapat fegyverarzenáljának fejlesztésével - ennek eredményeképp született meg az úgynevezett alaptartozékként szolgáló egyedi Samurai Edge maroklőfegyver.

Bár Barry élete a családja és gyermekei körül forog, így a S.T.A.R.S. csak másodlagos a fontossági sorrendjében, mindig kész társai segítségére sietni. Mikor Wesker az Umbrella kémének szerepében zsaroló levelet küld neki, hogy segítsen eltűntetni a nyomokat, kénytelen engedelmeskedni, hogy feleségét és gyermekeit mentse. Nem engedelmeskedik azonban Wesker parancsának, mikor az arra utasítja, hogy ölje meg az időközben őt leleplező Enricót. Ehelyett a kúriában tűnik fel egy-egy vészjósló pillanatban: muníciót és segítséget ad Jill számára. Barry Wesker utasítására eleinte eltünteti az árulásra utaló nyomokat, ám kénytelen-kelletlen csapdába kell csalnia Jillt, mikor Wesker az ellene szegülő Enrico Marinit elteszi láb alól. Mikor a játék Lisa Trevnor katakombájához ér, Barry tőrbe csalja Jillt, ám az utolsó pillanatban másképp dönt: családja életét kockára téve megmenti a lányt Wesker karmai közül, és segít neki kijutni a kúriából.

A végkifejletben Chris Redfielddel, Rebecca Chambers-szel és Jill Valentinenal sikerül élve kijutnia a birtokról. Barry nem játszható karakter, de Magnumját és lángszóróját szerencsére mindig magánál tartja. A széria későbbi epizódjában is feltűnik – a Resident Evil 3 egyik befejezésében a játékost megmentő helikopter egyik pilótájaként van jelen.

2.1.3. Brad Vickers

▶ Életkor: 35 év
▶ Súly: 61 kg
▶ Magasság: 175 cm
▶ Vércsoport: 0

Tipikus műszaki zseni, amolyan számítógép specialista, bár a haláltól való félelme és a folyton aggályoskodó mivolta sokszor bajba sodorja, ebből kifolyólag természete miatt a csapat nyúlszívűnek is csúfolja. Egy kicsi, középnyugati városkából, Deluciából vonult be újoncként a S.T.A.R.S. alakulatba, és rövidesen az Alpha szakasz elsődleges pilótája lett. Gyakran cinikus és kedvetlen a veszélyes bevetéseket illetően, bár sokak szerint pontosan ezért az egyik legéletszerűbb karakter a sorozatban. Keveset tudni róla, társai gyakran hiszik róla azt, hogy meghalt a környéken tapasztalt incidensek miatt, de mindig kellemes meglepetést okoz. Miután a Bravo szakasz lezuhant helikopterét felfedezi, és leszállítja az Alpha tagokat, azok bajba kerülnek a Cerberusok miatt a Spencer kúria környékén levő bozótosban. Brad-en úrrá lesz félelme és miután az utolsó csapattag is kiszállt a gépből, felszáll, hogy biztonságosabb leszállóhelyet keressen. Később visszanyeri ítélőképességét és higgadtságát a légtérben és megpróbál kapcsolatot teremteni a még életben maradt S.T.A.R.S. tagokkal a csapat rádiófrekvenciáján keresztül, mialatt azok az épületegyüttesben vannak. Amikor az életben maradt tagok jelentkeznek (egy jelzőrakéta segítségével), Brad elindul a kúria leszállópályájához, ám odeérve a még életben levő Chris, Jill, Barry és Rebecca épp az életéért küzd a Tyrant B.O.W.-al, amit az álnok Wesker szabadított rájuk. Brad sorsdöntő csapásra szánja el magát a helikopterben: társainak egy rakétavetőt dob le a harctérre, amivel a lent maradt tagok végérvényesen eldöntik a harc kimenetelét. Az utolsó pillanatban sikerül kimentenie a négy túlélőt is, mielőtt T-vírus pusztulását remélve, a csapat által működésbe hozott önmegsemmisítő rendszer a levegőbe repíti az egész környéket. Brad Vickers karrierje itt még nem ér véget, több ízben feltűnik a Resident Evil 2-ben (rejtett karakterként), és a T-vírus kiszabadulásáról szóló Resident Evil 3: Nemesis-ben is (olykor Wesker oldalán).

2.1.4. Chris Redfield

- ▶ Életkor: 25 év
- ▶ Súly: 80 kg
- ▶ Magasság: 180 cm
- ▶ Vércsoport: 0

Miután kirúgták a légierőtől, Chris Redfield karrierje hanyatlásnak indult volna, ha Barry Burton fel nem karolja és meg nem invitálja Raccoon City újonnan formálódó speciális osztagába, a S.T.A.R.S. csapatba. Chris elfogadta az ajánlatot, és kiváló fizikumának, mentális képességeinek, no meg fegyveres és harcászati szakértelmének hála oszlopos tagjává, mondhatni vezető egyéniségévé vált a S.T.A.R.S. csapatának. Kiválóan bánik a lőfegyverekkel, ráadásul a légi harcászat sem áll távol tőle, hisz korábban vadászpilóta volt. Miután sikeresen elvégezte feladatát a Resident Evil 1-ben, Christ, Jillt és Barryt az Umbrella Corporation európai főhadiszállására küldték, hogy végérvényesen kiderítsék az igazságot. Chris Redfield az RE1 fő játszható férfi karaktere. Remek kondícióban lévő, akcióorientált karakter, aki legfontosabb feladatának a gyengébb nem védelmét tartja, különös tekintettel Jill Valentine-ra, Rebecca Chambersre és testvérére, Claire Redfieldre. Az eredeti elképzelés szerint dohányos, az ezt mutató videót azonban gonsosan kivágták a európai és amerikai verziókból.

Sajnos a játékból egyértelműen nem derül ki, mi volt az oka a légierőtől való távozásának; Jill Resident Evil 3-ban fellelhető naplójából csak sejtetni lehet, hogy arrogáns viselkedése miatt tanácsolták el. Fegyverek terén szerzett tapasztalata okán puskák és egyéb harceszközök egész sorát képes használni, bár kevesebb dolgot képes magával cipelni, mint pl. Jill, és ez kissé megnehezíti a vele való játékot. Ahogy Jillnek Barry, Chrisnek Jill lesz a társa a játék során, aki gyógyító képességeivel lesz segítségére a fiúnak, sőt: az irányítást is átvehetjük felette, ha gyógynövény keveréket kell kotyvasztani vele. Chris későbbi Resident Evil epizódokban is visszatér játszható karakterként (RE: Code Veronica és CV:X, RE2: Dual Shock Version (Extreme Battle Mini mode).

2.1.4.1. Érdekességek Chrisről

- Chris első alkalommal a Resident Evil 1-ben tűnik fel: erőteljes fizikumának köszönhetően teljesen eltérő karaktert képvisel, mint társa, Jill Valentine. Fegyverforgatásban való jártassága miatt akcióorientált stílust képvisel (bár a Grenade Launcher hiányyik a repertoárjából), viszont kisebb Inventory tárhellyel rendelkezik (8 helyett csak 6 slot) és az álkulcs szaktudása is hagy némi kívánnivalót maga után, így bizonyos feladványokhoz alapból másképp áll hozzá. Kevésbé tapasztalt játékosoknak első alkalommal egyszerűsége miatt inkább Jill javasolható; Chris-szel csak akkor tegyenek próbát, ha egy alkalommal már végére jártak a történetnek.
- Bár a RE2 fő történeti szálában nem szerepel, megnyerhető karakterként azért jelen van az Extreme Battle Mode-ban. Elsőként a Dual Shock Versionban tűnik fel, később az összes neves platformban választhatóvá válik (beleértve az exkluzív Nintendo 64-es verziót is).
- Chris az első rész után az RE: Code Veronica és Code Veronica X epizódokban tűnik fel legkorábban, ahol európai munkálatait félbehagyva húga, Claire keresésére indul az Umbrella Corporation fennhatósága alá tartozó Rockfort-szigeten.

2.1.5. Enrico Marini

▶ korábbi információkért lásd: Resident Evil Zero

Enrico már a Resident Evil Zero-ban is szerepelt – az ott történtek következtében érkeznek a helyszínre, ahol megtalálják a fegyencszállítót, a sofőr és az őr holttestével együtt. Mivel a fegyenc Billy nincs a környéken, alakulatát két csapatra osztja, és az egyiket Rebecca, a másikat Coen felkutatására küldi. Rövidesen számtalan veszedelmes teremtménnyel hozza össze a sors, de embereivel sikeresen behatol az Umbrella Corporation Arklay-i telepére (a cég titkos földalatti kutatóközpontjába), mely Raccoon City alatt húzódik. Rábukkan a szerencsésen életben maradt Rebeccára, és a lánnyal való beszélgetést követően felfüggeszti a kutatást Billy után. Az életben maradt katonákkal megpróbál eljutni a közelben található Spencer kúriához, ahol reményei szerint menedékre találnak a környéket elözönlő halálos teremtmények elől. Az Arklay-i telep átvizsgálása közben leleplezi azt az összeesküvést, amit az Umbrella és Albert Wesker agyalt ki a S.T.A.R.S. csapat ellen. Mielőtt még nyilvánosságra hozhatná a tudomására jutott információkat, Wesker saját bűnösségét elleplezendő, álnok módon meggyilkolja Marinit. Mikor az Alpha szakasz a túlélőket keresi a kúriában, rátalálnak az ekkor már fertőzött Enrico holttestére a kúria és a laboratórium között húzódó földalatti folyosón.

2.1.6. Forest Speyer

▶ korábbi információkért lásd: Resident Evil Zero

Egysége csak nagy veszteségek árán tudta biztosítani a helyszínt. Őt magát is nagyon sok sérülés érte a kúria felé vezető út során a T-vírussal fertőzött hollók miatt, így nem volt kétsége afelől, hogy utoléri a végzet. Végül a második hullámban érkező Alpha szakasz talált rá a kúria egyik erkélyén - Forest akkor már néhány órája halott volt. Utóbb, a T-vírusnak köszönhetően, élőhalottként tért vissza, és a csapat tagjai életüket védve kénytelenek voltak lelőni. Jill az akciót követően elvette Forest rakétavetőjét, hogy saját védelmét szolgálja vele. A zombi Speyer (aki egyébként csak a Resident Evil: Director's Cutban, a Gamecube-os Remake-ben és a Nintendo DS-re készült Deadly Silence Remake-ben szerepelt, az eredeti változatban nem) sokkal gyorsabban mozgott, mint átlagos társai, ugyanis nem vált áldozatául a többi élőhalottnak, és jobb volt a vérellátás a fejében – erre utal vérvörös bőre és pirosas arcszíne is.

Nem tartozik a játékmenethez, de érdekesnek érdekes, hogy a Gamecube Remake-ben helyet kapott „Once Again Mode" (ami a játék kétszeri teljesítésekor válik elérhetővé Chris és Jill szereplése után – amolyan Special Edition, hasonló a Resident Evilben található B típusú módozatokhoz) kiválasztásakor a kúriában többször is összefuthatunk az akkor már zombiként sétáló Foresttel, aki gránátvetőjével együtt mozog a játéktéren. Ha ilyenkor célba vesszük és meglőjük, a nála levő gránátvető miatt hatalmas detonációt okoz, ami romba dönti a környéket, elpusztítja Forestet és a játékos karakterét is. Emellett már érthető az erre a játékmódra jellemző „veszélyes zombi"" kijelentés, ugyanis az élőhalott Speyert nem lehet elpusztítani. Forest a Nintendo DS-re készült Deadly Silence című játékban unlockolható

karakter a vezeték nélküli multiplayer játékmód számára. Ehhez mindössze annyit kell tenni, hogy teljesítjük Classic Mode-ban a játékot Jill Valentine-nal. Forest speciális fegyvere a gránátvetője, kedvenc idézete: „Let's light this candle!".

2.1.7. Jill Valentine

- Életkor: 23 év
- Súly: 50 kg
- Magasság: 165 cm
- Vércsoport: B

Jill Valentine Claire Redfield és Rebecca Chambers mellett az egyik legismertebb karakter a Resident Evil sorozatban. Főszerepet játszik a Resident Evil 3: Nemesis-ben, választható karakter a Resident Evil 1-ben, de játszható női szereplőként tűnik fel a Marvel vs. Capcom 2 című verekedős programban is. Jill Valentine-al a játékok mellett az első RE és a második RE: Apocalypse című mozifilmben is találkozhatunk, és valószínűleg fontos szerepet tölt be a 2007-ben érkező harmadik, Extinction alcímű történetben.

Jill eredetileg a Delta Squadban szolgált, amely egyike a legfejlettebb eszközökkel rendelkező speciális osztagoknak a világon. Kiváló harci képességekkel rendelkező katona, aki barátja, Chris Redfield kérésére lépett be a S.T.A.R.S. alakulatba, bár arról, hogyan ismerték meg egymást, nincs információ.1998 július 23-án a furcsa gyilkossági esetek miatt a S.T.A.R.S. előőrsét, a Bravo szakaszt az Arklay-hegységekbe küldték, hogy derítsék ki, mi folyik a környéken. Egy nappal később, a Bravóval elvesztett kapcsolat nyomán az Alpha szakasz is a helyszínre érkezett, hogy utánanézzenek a korábban odaküldött egységeknek.

Röviddel a megérkezés és a Bravo helikopterroncs azonosítása után veszélyes támadások érték őket a T-vírussal fertőzött Cerberusok részéről. Joseph Frost elvesztése árán sikeresen eljutottak a közeli kúria bejáratáig, ami egyben az Arklay alatt húzódó kutatóállomás álcázott bejárata is.

Jill életben maradt bajtársaival (Chris Redfield, Barry Burton, Albert Wesker) behatol az épületbe, ám rövidesen felismerik, hogy a környéket teljesen ellepték a T-vírussal fertőzött genetikai korcsok és zombik. Időközben rátalálnak Bravo szakaszhoz tartozó, ekkor már halott bajtársaikra is. Jill és Barry összefog, megpróbálják felderíteni az épületet. A nő rövidesen rájön, hogy a kúria valójában az Arklay Research Facility úgymond „hátsó bejárata", ahol az Umbrella Corporation a titkos genetikai kísérleteit folytatta. Fény derül Wesker kettős ügynöki munkásságára is. Jill kutatásai alapján összerakja a képet: Wesker az Umbrella Corporation szolgálatában állt, és ő felelős a Bravo szakasz tagjainak haláláért, amit a T-vírussal fertőzött bio-organikus fegyvereknek (B.O.W) köszönhetnek. Bár a történet vége felé úgy tűnik, Wesker saját teremtménye áldozata lesz, valójában túléli az esetet – erről hőseink (Jill és Barry, valamint a külön utakon járó Chris és az időközben megtalált Rebecca Chambers) azonban már nem szereznek tudomást, ugyanis sikeresen kimenekülnek a kutatóállomást álcázó Spencer birtokról.

2.1.8. Joseph Frost

- Életkor: 27 év
- Súly: 72 kg
- Magasság: 177 cm
- Vércsoport: B

Joseph Frost eredetileg a S.T.A.R.S. Bravo szakaszának tagja volt, de a képességei és az elhivatottsága miatt Wesker áthelyezte az Alpha szakaszhoz, ahol a csapat járművekért és védelemért felelős szakemberként tényked ik. Ő volt az, aki az Alpha érkezésekor azonosította a Bravo helikopterét és a pilótát, aki akkor már halott volt. Egyike a legagresszívebb személyeknek; közelharcban is inkább a saját Remington M870-es Tactical shotgunjára esküszik, mintsem a S.T.A.R.S. Samurai Edge kódnevű, módosított 9 mm-es pisztolyára. A fertőzött Cerberusoktól sajnos még kedvenc lőfegyvere sem menthette meg. Született harcosként vetette magát a küzdelembe, hogy társait mentse, de végzetes harapást szenvedett, mert az osztag a nagy lövöldözés hevében szétszóródott. Bár nehéz ellenfélnek bizonyult, a Cerberusok túlereje miatt végül feladta a harcot. Joseph volt az első Alpha szakasz tag, aki az Arklay incidensben életét vesztette – halálának figyelmeztető és elrettentő hatása volt a többiekre, akik eközben a kúria felé igyekeztek. Bár Joseph a T-vírusnak köszönhetően visszatért az élők világába, teste elpusztult a robbanásban, ami Jill és barátai menekülésekor, a Spencer kastély önmegsemmisítő berendezésének jóvoltából történt.

2.1.9. Kenneth J. Sullivan

- korábbi információkért lásd: Resident Evil Zero

Miután az Alpha szakasz megérkezik a kúriába, lövéseket hallanak egy közeli helyiségből. A csapat rögvest a hang irányába indul, de túl későn érkezik Sullivanhoz, aki addigra a szobában levő zombi áldozatául esik. A csapat egy gyors feljegyzésből értesül a halál okairól, amely a katona kimerültségében vélnek megtalálni. Sullivan meglehetősen sok időt töltött a kúriát övező erdőben, így a végelgyengülés határán lebegve már képtelen volt felvenni a harcot a falakon belül lapuló szörnyetegekkel. Érdekesség, hogy Kenneth az eltérő verziókban más és más ok miatt hal meg. Az eredeti kiadásban (beleértve a Nintendo DS-re készült Deadly Silence-t is) megtatálásakor az éhes élőhalottnak köszönhetően a katona fél arca hiányzik, míg a Gamecube-os Remake-ben csak a torka volt átharapva.

Ha átkutatjuk a testet, a vállánál levő kamera felvételét (ami az utolsó pillanatait rögzíti) találhatjuk meg, amit később lejátszhatunk a laboratórium konferenciatermében levő rekorderrel. Kenneth a Deadly Silence-ben unlockolható karakter a multiplayer összecsapások során. A választáshoz egyszer teljesíteni kell a Classic Mode-ot Chris Redfield-del és máris megkaphatjuk a kést preferáló katonát, akinek a kedvenc megegyzése: „I got you!"

2.1.10. Rebecca Chambers

- korábbi információkért lásd: Resident Evil Zero

Miután Rebecca és Billy sikeresen elpusztította a James Marcusból kifejlődött Queen Leech-et a napfény segítségével, a furcsa páros úgy döntött, külön utakon folytatják útjukat. Mivel Billy keresését csak ideiglenesen függesztették fel, hogy Rebecca falazni tudjon a S.T.A.R.S-nak, Billy odaajándékozza katonai azonosítóját a lánynak. Az kettős célt szolgál: egyrészt emlékezteti a lányt a valójában ártatlan, segítőkész fiúra, másrészt bizonyíték Billy halálára.

Nem sokkal a különválást követően Rebecca sikeresen csatlakozott a Spencer kúriában tényked ő életben maradt S.T.A.R.S. tagokhoz. A lányra Chris Redfield talált rá, akivel Rebecca felettébb hatékony párost alkotott. Ehhez természetesen hozzájárul Chris ereje és harcedzettsége, illetve a lány rátermettsége, kémiai, biológiai tapasztalata és ügyessége is.
Hosszas bolyongás után a kúria földmélyi folyosóin át eljutnak az Umbrella kutatóközpontjába, ahol felfedezik, hogy a cég áll a veszélyes T-vírus kifejlesztése mögött. Ez azonban csak az egyik dolog - ami sokkal fontosabb, az Wesker szerepe a történetben, aki a leleplezése után nem sok esélyt ad a két túlélőnek a létesítményből való kijutásra. Elengedi az Umbrella pénzelte kutatás eredményeként létrejött tökéletes biológiai fegyverként funkcionáló Tyrant-ot, hogy tesztelhesse képességeit a még megmaradt tagokon. Szerencsére Chrisnek sikerül lefoglalnia és időszakosan ártalmatlanná tennie a szörnyeteget, amíg Rebecca élesíti a kutatóállomás önmegsemmisítő rendszerét. Az időközben előkerült Jill Valentine és Barry Burton társaságában sikerül elhagyniuk a központot, néhány másodperccel a végzetes robbanás előtt. Miután visszatérnek a városba, Rebecca hamis jelentést ír Billy Coenről, amelyben azt állítja, a fiú meghalt az Arklay-i incidens során.

2.1.11. Richard Aiken

- korábbi információkért lásd: Resident Evil Zero

Kúriában való tényked ése közben sérülést szenved az egyik bio-organikus Yawntól – szerencsére Rebecca rátalál, és ellátja a sebeit az Alpha szakasz érkezéséig. Miután befut a felmentő sereg, az egész osztag ellenszérum ke-

resésére indul a Richard megmentése érdekében. Az akció sikeres, így visszatérve a rendkívül rossz állapotban levő Richardhoz, sikerül stabilizálniuk az állapotát. A katona megköszönve a segítséget átnyújtja a csapatnak a belső kommunikációs csatornát használó rádióját, amire később nagy szükségük lesz, hiszen hőseink ezen az eszközön keresztül üzennek majd a légtérben köröző Bradnek a menekülés előtti pillanatokban.

Bár sikerül megakadályozni a mérgező vegyület továbbterjedését, Richard nem hagyja el élve a kúriát. Halálának körülményeit vizsgálva Aiken a leginkább említésre méltó karakter a Bravo szakasz tagjai közül. Az eredeti Resident Evilben amikor a játékos találkozik Richarddal, az elmondja, hogy az egész épületet ellepték a szörnyetegek és akár visszatérünk az életmentő szérummal, akár nem, meghal (Chris Redfielddel játszva már eleve halott, ha időközben összefutunk a Medicine Roomban ténykedő Rebeccával). A Gamecube Remake-ben, ha gyorsak vagyunk a szérum eljuttatásakor, még életben lehet tartani egy darabig. Ilyenkor ugyanis tovább harcol a kúriában addig a pillanatig, amikor Jill-nek segítve a Yawn el nem kapja és le nem nyeli egészben. Chris scenariójában a Neptune nevű szörny által pusztul el, ami egy fertőzött cápaszerű lény a föld alatt húzódó Aqua Ring helyiségben, amikor is szó szerint feláldozva magát megmenti Chris életét az undorító teremtménytől. A játékos ebben az esetben fel tudja venni Richard saját kezűleg módosított Remington M870-es Tactical Shotgunját, ami nagyobb tárkapacitással és tűzerővel bír a korábbi típusoknál. Érdekesség, hogy ha Chris scenariójában nem mentjük meg Richardot az ellenszérummal, nem szerezhető meg a fentebb említett fegyver, és egy alternatív metódus lép életbe az egyik Plant boss felbukkanásakor. Mivel Chris nem tudja kikeverni a V-Jolt nevű csodaszert, el kell pusztítania a teremtményt – ha Richard korábban meghalt, akkor Rebecca felbukkan és kikeveri a V-Jolt mérget az életre kelt növény számára. Ha azonban Richard él, Rebecca egészen addig nem tűnik fel a színen, míg a Plant 42-es teremtmény el nem pusztul. Szándékosan a Chemical Lab felé veszi az irányt, ahol a gyengélkedőn ellátja majd Chris sebeit.

A Nintendo DS-re készült Deadly Silence „Rebirth" játékmódjában az ellenszérum keresés helyett választhatunk, hogy újjáélesztést alkalmazunk-e nála. Bár a próbálkozás végén így is, úgy is meghal, a művelet mindenképp szükséges egy nem kötelező, de hasznos logikai feladvány megoldásához. Ha újraélesztjük, később meg tudjuk vizsgálni a testet és leolvasni Richard órájáról a mutatók állását. Ha az étkezőben ezek után megnézzük az órát és beállítjuk a leolvasott időpontra, plusz Shotgun lőszer potyog le a mennyezetről. A hordozható verzióban mint a többi karakter, Richard is unlockolható a vezeték nélküli multiplayerhez: a megnyeréshez teljesíteni kell a Competitive játékmód mindhárom szintjét. A DS verzióban Richard nagy hatósugarú Shotgunt használ.

2.2. Ellenségek

2.2.1. Black Tiger: A földalatti járatokban tanyázó pókok királya mind méreteit, mind veszélyességét tekintve. Sokkal nehezebben pusztítható el, mint társai, háromszor annyi lövedék szükséges a másvilágra küldéséhez. Ez az óriáspók a legtöbb feljegyzésben Black Tigerként szerepel és elpusztítása nem is annyira nehéz, mint amennyire elsőre gondolná az ember... feltéve, ha elegendően nagy sebzésű lőfegyverrel rendelkezik. Ez nagyrészt szűkös támadási formáinak köszönhető, így hamar kiismerhető a taktika ellene. Egyetlen fontos momentum van csupán: soha ne kerülj a közvetlen közelébe! Egyetlen figyelemre méltó támadása az Acid Spit, amely hasonló a normál méretű társaiéhoz, csak épp háromszor akkora dózisban. Ha mégis közel kerülsz hozzá, elegendő megsorozni, így ő fog meghátrálni előled. Kiváló taktika lehet a körkörös mozgással kombinált folyamatos tüzelés, amit a bazooka, illetve a magnum az ideális eszköz.

2.2.2. Cerberus: további információért lásd: Resident Evil Zero.

2.2.3. Chimera: ezek a rejtélyes, elfajzott korcsok a laboratórium környékén, a játék vége felé fordulnak elő. Valójában felismerhetetlen, eredetileg milyen teremtmények voltak, annyira mutálódtak. Ha ellenséget észlelnek, hatalmas karmaikkal kúsznak felé, hogy megfelelő közelségbe érve ún. kaszáló támadást indítsak. Képesek leválasztani végtagjaikat, hogy a harc hevében a célpontra dobálják. Nem túl bizalomgerjesztő lények, de könnyen kiismerhetőek; közelségükre a mozgásuk által keltett hangokból következtethetünk. Kerüljük el a közvetlen érintkezést, inkább távolról célozzunk rájuk. Ügyeskedni, futni és mozogni kell ilyenkor is, mert karmolnak, csapnak és kaszabolnak, akár a mennyezetről is. Nem ajánlott a velük való összetűzés, de ha helyhiány miatt nem tudjuk kikerülni őket, a Colt Pythonból két találat elegendő a másvilágra küldésükhöz.

2.2.4. Crimson Heads: A Remake változatban található speciális zombifajta, ami gyorsabb, erősebb és kitartóbb társainál. Különös ismertetőjelük a karmokban végződő ujjak, amikkel általában a játék vége felé nehezítik meg a játékos dolgát. Shothun, és egyéb tűzsebzéssel operáló fegyverek hatásosak ellenük. Csak akkor állj le harcolni velük, ha biztos vagy a dolgodban és elegendő munícióval rendelkezel hozzájuk. Ezeket a szörnyetegeket ugyanis nem lehet késsel könnyen elintézni.

2.2.5. Crow: további információkért lásd: Resident Evil Zero.

2.2.6. Hunter: A Hunter az egyik első bio-organikus fegyver (B.O.W.), amit az Umbrellában kikísérleteztek. T-vírussal fertőzött hüllők és emberi DNS keveréséből születtek. A Hunter (azaz vadász) elnevezést a villámgyors, remekül mozgó és gyilkos képességeik alapján kapták. Mivel részben még mindig emberi génekből épülnek fel, ezért intelligenciával rendelkező lények, akik értelmezni képesek alapvető parancsokat és végrehajtják azokat. Bár eleinte elég instabil génállománnyal rendelkeztek, az Umbrella további kutatásaiban stabilizálta az állományt és tökélyre fejlesztette a képességeiket. A fő védelmi vonalat képezik a kúriában és a környékén, habár a cég további kísérleteket végzett el rajtuk a további epizódokban való használathoz is. Shotgun, vagy Magnum az ideális fegyver ellenük, ennél gyengébbel próbálkozni sem érdemes.
Mivel rendkívül gyorsan mozognak, ezért elég sok lőszer pazarlás lesz egy-egy Hunterrel történő összecsapás eredménye. Soha ne kerülj hozzájuk közel, mert pillanatok alatt halálos csapássorozatot mérnek rád. A fő támadási vonalat a karmokkal való csapkodás jelenti, ami elől elég nehéz kibújni, ugyanis rettentően gyorsan alkalmazkodnak a mozgó célponthoz. Magasabb helyeken is elérnek, mivel ugró támadással is rendelkeznek – ha megfelelő messzeségben vagy, a földre érkezéskor van lélegzetvételnyi időd arra, hogy belé eressz egy-egy golyót. Ha kellően kevés az életerőd és nincs gyógyító növényed, biztos lehetsz a halálban. A Resident Evil Survivor-ban és a Dead Aim-ben is szerepelnek ezek a karakterek: ha ott rendelkezel a Shotgunnal és/vagy a magnummal, te választhatod ki, milyen módon célzol velük. Valójában bármelyiket is választod, elegendő sebzéssel bírnak ezek a fegyverek ahhoz, hogy megkkönyítsék a dolgod.

2.2.7. Lisa Trevor: Lisa Trevor egy mini-boss a játék során. Csak a Remake változatban található meg, aki a kúria építészének, George Trevor-nak genetikailag elkorcsosult lánya. Már harminc éve a kúria foglya, ahol a Progenitor vírus feltalálása óta kísérleti mintapéldány szerepet tölt be. A sokféle vírus mutálódása következtében eltorzult szörnyeteggé vált, rendkívül erős és könyörtelen teremtmény. Jobb, ha nem húzol ujjat vele, mert teljes támadási sorozata általában halálos kimenetelő a karakterre nézve. Menekülj, ha meglátod: ez az egyetlen esélyed. Az egyik megoldás a négy szobor megfelelő helyre tolása: ez a kivitelezés szempontjából könnyebbik, de a kerülgetés miatt a nehezebbik helyzet. A második puszta harcra épül, amelyben a legerősebb, legjobb fegyveredet kiválasztva (erősen ajánlott a Magnum) kell addig sorozni (közben menekülni és kerülgetni), mígnem padlót fog és kiütheted a nyeregből.

2.2.8. Neptune: Az Umbrella Neptune kódnevű, mutálódott cápái. Óvakodni kell ezektől a teremtményektől a vizes környékeken: nagyon gyorsan úsznak, magasra ugranak és hatalmasat harapnak, aminek könnyen fejvesztés lehet az eredménye. A vízbe ugrás mindig veszélyes: inkább azt ajánlom, előtte próbáld megtisztítani a vizet ezektől a mocskoktól, mégpedig lefelé célozva, támadáskor történő sorozat segítségével. A menekülés is hasznos

lehet a földalatti laboratórium környékén: később bosszút is állhatsz majd rajtuk, ne aggódj.

2.2.9. Plant42: A Plant42-es jelzésű óriásnövény mutagén állapotban. Erős fegyverzet illik az elpusztításához, ami azonban nem túlságosan bonyolult, ámde annál inkább veszélyes. Vagy lőfegyverrel szeded szét, vagy kémiai vegyszerrel mérgezed meg, amiben Rebecca is segít (V-Jolt). Ha túlságosan közel kerülsz hozzá, megismerkedhetsz a gyökereivel, ami nem túlságosan jó dolog, mert a végén úgyis a karaktered húzza a rövidebbet (egy apró dobás a földre elég sokat leszed az életerődből). Próbálj minél távolabb maradni a lénytől a fal mellett, ekkor nem érnek el a gyökerei. Gyakran mérgező spórák hullanak az égből, ezek elől nem árt odébb lépni. A harchoz Jill-nek a legoptimálisabb a napalmos bazooka, vagy a mérgező töltettel ellátott találat. Chris inkább a jó öreg shotgun-t részesíti előnyben. Át kell szaladni a túloldalra (a Remake-ben a lépcső tetejére is fel lehet mászni) és egészen addig sorozni, amíg egy átvezető animáció nem következik. A lényeg, hogy óvakodni kell a találataitól, akkor semmi baj nem lehet. Találat esetén általában elegendő egyetlen zöld növény a teljes felépüléshez. A V-Jolt használatát a pincében levő gyökereknél kell kezdeni, bár általában a nehézségi szinttől függően ez önmagában nem mindig pusztítja el a növényt.

2.2.10. Spiders: további információkért lásd: Resident Evil Zero.

2.2.11. Tyrant-002: Míg a Resident Evil Zero-ban csak a prototípusa szerepelt, itt már kifejlett és stabilizáló génállománnyal rendelkező példánnyal hozhat minket össze a sors. A Tyrant-002 az Umbrella legveszélyesebb, sorozatgyártásra kész biológiai fegyvere, ami 243 cm-es magasságával, hihetetlen erejével és szívósságával halálos csapás bármilyen élőlény számára. Elpusztításához a teljes arzenált be kell vetni, a legtöbb gyenge tűzerejú lőfegyver hatástalan ellene. Nincs ellene taktika: folyamatos tűzerő alatt kell tartani a legerősebb, legnagyobb tűzerejű fegyverrel, amink csak van egészen addig, amíg padlót nem fog. Ahhoz, hogy végzetes csapást mérj rá, rakétavető szükséges. Az egyetlen lehetséges megoldás kikerülni a támadásait az, hogy minél messzebb tartózkodsz tőle. Lassan mozog, bár rendelkezik a futás képességgel is, amit olykor-olykor be is vet. Az alap támadás a hatalmas karmokkal való csapdosás – ez még nem a legveszélyesebb sérülés, legalábbis attól függ, éppen milyen típusú Tyrant-al találkozol. A második összecsapás alkalmával a heliport környékén olyan iszonyatos erővel is eltalálhat, hogy hatalmasat repülhetsz hátra tőle. Veszélyes, mert ilyenkor gyakran oda is fut és karmaival tovább csapkod. Folyamatosan ellenőrizd egészségi állapodod, mert ha lelassulsz a sérülések miatt, azt kell mondjam: máris halott vagy, semmi esély a túlélésre. Attól függően, hogy melyik fázisban futsz össze vele, több megoldás létezik a túlélésre. Első alkalommal a Colt Python-t ajánlom, amiből három pontos találat már elegendő lehet ellene. (többször lehet próbálkozni egy tárból, mert ez a fegyver egyidejűleg maximum hat töltényt tartalmazhat). A pontos találatok számát illetően mindig a játék nehézségi fokozata a mérvadó. Szaladj a szoba egyik végébe, lődd ahogy csak bírod, majd ha közeledik, kerüld ki és a túlsó oldalról ismételd a műveletet egészen addig, amíg ki nem fekszik. A második fázis a játék végső összecsapása, a helikopterleszálló környékén. Itt a gyógyítás, a kerülgetés és a folytonos sorozás az egyetlen megoldás, mialatt a helikopter ékezéséhez szükséges jelzőrakétát is ki kell lőnöd. Ettől számítva kb. 30 mp-ig kell kitartanod, amikor is Brad megérkezik és egy rakétavetőt dob le, amivel megadhatod a pusztító csapást a Tyrant-002-esnek. Csak ezt bevetve menekülhetsz el a környékről.

2.2.12. Wasps-Halbert: A T-vírussal fertőzött méhek is kellemetlenek tudnak lenni – főleg azért, mert nehéz őket elsőre leszedni, rengeteg muníció megy velük kárba. A játék egyes helyszíneitől függően mérgező támadásuk is létezik, ilyenkor csak a kék növény segít. Támadási formájuk a szúrás, amihez közel kell repülniük. Felesleges velük leállni harcolni, a futás és a menekülés sokkal kifizetődőbb.

2.2.13. Yawn: Egy erősen mutálódott kígyófaj, amivel kétszer találkozol majd a játék alatt. Először elzárja előled a továbbjutás lehetőségét, másodszorra pedig pontosan megnyitja azt. Az első összecsapás alkalmával a harapásuknak köszönhetően megmérgeződsz, ha nem vigyázol – ilyenkor szükségessé válik a szérum használata, mert anélkül nem tudod tovább folytatni megfelelően a harcot. A második alkalommal erősebb fegyverre lesz szükséged az elpusztításához. Egy jó tanács: mindkét alkalommal ments a harc előtt.Az óriáskígyóknak valójában csak egy támadási formájuk ismert, amivel megpróbálnak a lábadba harapni. Ilyenkor gyorsan el kell mozdulnod előle és folyamatosan ellenőrizni az egészségi állapotod, mert a mérgezésnek köszönhetően nagyon lelassulhatsz. A találkozások alkalmával más és más taktika ajánlott ellenük. Jill esetében első alkalommal Acid Roundsot ajánlok, Chris kezébe pedig Shotgun-t tennék. A sötét helyszíneket is célszerű átvizsgálni, amihez az öngyújtó jöhet jól. Az Attic Room ban találhatsz plusz lőszert, ha esetleg hiányában lennél az összecsapás alkalmával. A második alkalommal szintén Acid Rounds-ra és Shotgun-ra van szükség, alternatívaként a Colt Pyton is megfelel. Elsősegély Spray és néhány mixelt gyógynövény mindig legyen nálad a gyors illetve a kígyó elpusztításával rád rontó monszterek ellen elszenvedett sebzések esetére.

2.2.14. Zombies: további információkért lásd: Resident Evil Zero.

2.3. Tárgyak

Az alábbi felsoroláshoz a Resident Evil Zero. „Tárgyak" c. szekciójában leírtak a mérvadóak. Mivel a Resident Evil 1 három változatban is megjelent, ahol az adott tárgy mindegyik változatban elérhető, megemlítésre kerültek a különbségek. Némely tárgy (főként a könyvek) az egyes epizódokban eltérő elnevezést kaptak, ennek ellenére funkciójuk ugyanaz.

2.3.1. Armor Key: A kúria különböző zárt helységeihez szükséges kulcs. Helye: RE1 Greenhouse, 1F. RE Director's Cut (DC): Forrest Speyer-nél, a kúria külterületén. RE GC Remake: Az Initiation Key segítségével a harmadik emeleten cserélheted ki.

2.3.2. Arrow: Arany nyílvessző, levehető nyílheggyel. Helye: Kúria, 2F.

2.3.3. Arrowhead: A nyílhegy, amit az arany nyílvesszőről vehetsz le. A kúria külterületén levő sírrkőnél használatos.

2.3.4. Battery: Akkumulátor, ami a lifteket működteti. Helye: RE1 2F Closet illetve a Heliporthoz vezető lift környékén. RE DC: Könyvtár titkos helysége, illetve B3-as szint, Lab's Power Room. RE Remake: lsd. RE1 illetve 2F, közel a Closet-hez.

2.3.5. Battery Pack: A Stun Gun-hoz szükséges. Helye: a kúria bármely pontján előfordulhat.

2.3.6. Bee Specimen: ezt a mintapéldányt logikai feladvány megoldásához kell használnod. Helye: Kúria 2F keleti szárny, Researchers Room.

2.3.7. Blue Gemstone (Blue Jewel): A kék csiszolt ékkő logikai feladványok megoldásához szükséges. Helye: RE1 2F, Dining Room, RE DC: 2F, Dining Room, RE Remake: 2F, Dining Hall, szobor.

2.3.8. Broken Flamethrower: Tönkrement lángszóró. Helye: a Transporter-t használva a földalatti járatban találhatod meg.

2.3.9. Broken Shotgun: Törött Shotgun, amit később meg lehet javítani. Helye: RE 1 Kúria 1F nyugati szárny, kis szoba. Re DC kúria, keleti mentőhely RE Remake kúria 1F, nyugati szárny.

2.3.10. Brooch: Arany bross, a Spencer család logójával gravírozva. Az Emblem Key megszerzéséhez kell. Helye: az ékszerdobozok valamelyikében.

2.3.11. Chemical: A Plant42-es elpusztításához szükséges speciális gyomirtó vegyszer. Helye: RE1 kúria 2F-lépcső alatti keleti mentőhelyen át a Greenhause-ban RE DC BathRoom mögötti Boiler Roomban a földön RE Remake a RE DC-hez hasonló helyen, kúria 1F keleti szárny, az épületen kívül.

2.3.12. Coin: Imitation Key válik belőle. Helye: kutyaketrecek valamelyike.

2.3.13. Control Room Key: A Control Roomba való jutáshoz szükséges a Guardhouse-tól nem messze. Helye: RE1 Dorm 001, RE DC a Plant42-es elpuszítása után a tűzhely környékén RE Remake a rezidencia 001-es szobájának fürdő részlegében.

2.3.14. Cylinder: Kör alakú fémből készült tárgy, lyukkal a közepén, különböző szimbólumos gravírozással a szélén.Helye: Az udvar alatt húzódó földalatti helység, Control Panel környéke.

2.3.15. Cylinder Shaft: Számtalan gravírozott mintával ellátott tárgy, amit Cylinder-rel és a Shaft-tal kell kombinálni. Az udvar alatti földalatti helység Control Panel-jének működtetéséhez szükséges.

2.3.16. Death Mask without All: Maszk, hiányzó szemekkel, orral és szájjal. A temető titkos sírjának feltárásához szükséges. Helye: az egyik ékszerdobozban találod.

2.3.17. Death Mask without Eyes: Maszk, hiányzó szemekkel. Ezt a maszkot az üvegházban találod, a kúria 1F nyugati szárnyában. Először a Mutant Plant-on való áthaladáshoz szükséges, bár mint a többi maszk, ez is főként a temető titkos sírjánál használatos.

2.3.18. Death Mask without Mouth: Maszk, hiányzó szájjal. Először egy üveges logikai feladvány megoldásához szükséges, később a temető titkos sírjánál használatos. Helye: kúria 1F keleti szárny, művész galéria.

2.3.19. Death Mask without Nose: Maszk, hiányzó orral. Az óriás Yawnnál való továbbhaladáshoz szükséges, emellett a többi maszkhoz hasonlóan a temetőben is használatos. Helye: a tetőtér.

2.3.20. Dog Collar: Speciális nyakörv. A Coin felfedezése mellett a külső területen levő kutyák hívogatásához szükséges, ha hordod. Helye: A kutyasípot használva a 2F nyugati oldalán levő balkonnál öld le a két Cerberus-t, az egyiktől a Coin-t a másiktól a Collar-t kapod.

2.3.21. Dog Whistle: A magas frekvenciát kibocsátó kutyasíp a Cerberusok hívogatásához szükséges. Helye: A Study/Library Room feletti lépcsőház felett találod, a keleti oldalon nem messze az ajtótól.

2.3.22. Doom Book 1: Az RE1-ben „Eagle of East, Wolf of West", a RE Remake-ben „Eagle of South, Wolf of North" felirattal rendelkező könyv, ami mindkét esetben az Eagle Medal-t tartalmazza. Helye: RE1 a Guardhouse-ból való visszatérés után a Study/Library Roomban a könyvespolchoz közel találhatod meg, miután felkapcsolod az asztalnál levő fénykapcsolót RE DC kúria 2F nyugati szárny, Library Room titkos helysége Re Remake: a kúria 2F-en levő második csapdán áthaladva lejuthatsz George Trevnor sírjába – itt lesz a könyv is.

2.3.23. Doom Book 2: A Doom Book 1-hez hasonló idézetekkel rendelkező könyv, ami a Wolf Medal-t tartalmazza. Helye: RE1 miután felfedezed a földalatti járatot, egy kisebb szobába is eljuthatsz, ahol egy logikai feladványt teljesítve kinyithatod a fali panelt, ami a Doom Book 2-t rejti RE DC az előbbihez képest nem sok az eltérés, a szobán kívül találod a folyosón, a szikladarab mögötti üregben RE Remake kúria 2F nyugati szárny, nagy könyvtár- a megszerzéséhez a 3F balkonon (és egy Yawn-on keresztül) kell a könyvtárba érkezned.

2.3.24. Dorm 001 Key: apró kulcs, 001-es gravírozással. A Guardhouse Residence 001-es szobáját nyithatod vele. Helye: A Dormitory 002-es helység fürdőrésze, a mellékhelység melletti polc.

2.3.25. Dorm 003 Key: apró kulcs, 003-as gravírozással, ami a Guardhouse Residence 003-as szobáját nyitja. Helye: RE1 miután bejutsz a Guardhouse fegyvertárába, a muníciók mellett a helység jobb oldalán levő polcán találod. RE DC Guardhouse, 002-es szoba fürdőrésze csaptelep környéke.

2.3.26. Eagle Medal: A Doom Book 1-ből származó aranymedál, amin egy sas található. A forrásnál használatos. Helye: RE1 Doom Book, RE Remake Last Book Vol. 1.

2.3.27. Emblem: Embléma, a Spencer család emblémájával és pajzsával gravírozva. Helye: RE1 Dining Room RE DC kúria 2F Armor Gallery RE Remake Dining Hall, tűzhely.

2.3.28. Emblem Key: A Spencer család emblémájával ellátott kulcs. Helye: Az ékszerdobozok valamelyikében található Bross alakul át a kulccsá.

2.3.29. Fish Hook:Horgászkampó, ami a méhek csaliztatásához és logikai feladvány megoldásához szükséges. Helye: kúria 2F keleti szárnyában levő Researchers Roomok egyike.

2.3.30. Fuel Canteen: Üzemanyag és öngyújtófolyadék tárolására alkalmas flaska. Helye: kúria 1F keleti szárny, Storage Save Room.

2.3.31. Fuel Supply Capsule: A Laboratory Generatorhoz szükséges üzemanyag szállító kapszula. Helye: B3 Lab szint, az első Power Generation Room nyugati fele.

2.3.32. Fuse Unit: Nagy kapacitású biztosítékok, a teherliftek működéséhez szükséges, emellett a Heliport-hoz szállító felvonóhoz is használatos.. Helye: RE1-ben Battery-ként RE Remake-ben Fuse Unit-ként ismeretes. A Lab környékén található, nem messze a használati helyétől.

2.3.32. Gallery Key: Kulcs, Gallery felirattal. Helye: Aqua Ring, apró doboz, Neptune környéke.

2.3.33. Gold Emblem: Arany embléma a Spencer család logójával gravírozva. Helye: miután kinyitod a Bar titkos helységét, a szobron találod – a felvételéhez a fából készült emblémával kell kicserélned.

2.3.34. Helmet Key: Ezüst kulcs, sisak alakú gravírozással. A kúria sisak emblémával ellátott ajtajait nyitja. Helye: RE1/Re Remake a Plant42-es elpusztítása után veheted fel a tűzhelyről RE DC a Guardhouse fegyvertárban levő munícók mellett.

2.3.35. Hex. Crank: A földalatti speciális helyekre való bejutáshoz, zárak nyitásához, tárgyak felvételéhez használható tárgy. Helye: RE Enrico halála után a folyosón a földön találod RE Remake/RE DC Enrico tartja – vizsgáld meg Enrico-t és ekkor elveheted tőle.

2.3.36. Imitation Key: Álkulcs-szerű tárgy. A Coin-on levő gombot megnyomva nyithatod ki.

2.3.37. Ink Ribbon: További információkért lásd:. Resindent Evil Zero.

2.3.38. Insecticide Sprayer: Rovarölő Spray. A Guardhouse Reference-ben megbújó óriás méh elpusztításához szükséges. Helye: Residence Gallery, a kastól nem messze levő holttestnél.

2.3.39. Jeverlry Box: Dekoratív ékszerdoboz, ami ékköveket és maszkokat rejt, általában logikai feladványok megoldásait tartalmazza. Helye: a kúria 2F keleti szárnyának Armory-ja, a kúria Main Hall nagy tükrös szobája, illetve a földalatti folyosó Broken Flamethrowerrel szétszedett ajtaja mögötti helység kő objektuma.

2.3.40. Lighter: További információkért lást: Resident Evil Zero. Helye: RE1/RE DC 2F Researchers BedRoom, illetve RE Remake a keleti szárny felső szegletében levő kisebb tanulószoba. Jill-nek van szüksége rá, Chris számára alapfelszereltség.

2.3.41. Lockpick: Álkulcs, amit azokhoz az ajtókhoz kell használni, amihez nem találhatsz kulcsot. Jill rendelkezik vele, akinek Barry adja oda a játék során (mindhárom verzióban).

2.3.42. Lure of a Bee: Méh alapú csali, a Hook is szükséges hozzá. Helye: A kúria 2F keleti szárnyán levő Researchers Roomok egyikében találod.

2.3.43. Master Key: A vészhelyzetes szituációkban szükséges ajtók nyitására használt kulcs. Helye: A cselekvéseidtől függően Weskertől kapod meg. A Cell Door mellett a Heliport-hoz vezető ajtó vészkijárat ajtaját is kinyithatod vele. Ha a többi karakter is túléli az eseményt, utóbbi ajtók már nyitva állnak majd előtted.

2.3.44. Metal Object: Egy emblémával gravírozott, speciális ötvözetből készült tárgy. A Stone Object-el kombinálva kulcsot képez, ami az Altar Roomba levezető ajtót nyitja. Helye: az Emblem Key-el nyitható helység mögötti kicsi szobában találod.

2.3.45. MO Disk: Speciális kompakt lemez, amivel az elektronikus zárrendszert indíthatod újra. Hármat találsz belőlük a Laboratórium környéki területeken.

2.3.46. Moon Crest: Arany embléma, a holdat ábrázoló gravírozással a felületén. Helye: RE1 az óriáskígyó mögött a padlásra vezető lyuk környéke RE DC-ben két darabból rakhatod össze (egyik a kúria 2F Researchers Bed-Roomnál, a másik az RE1-ben található helyen) RE Remake-ben a kisebb temetőben található panelt használva kaphatod meg.

2.3.47. NP-003/NP-004: kémiai vegyület, ami az UMB No. 3 és víz keverékével készíthető el. Az RE1-ben NP-003-nak, a RE Remake-ben NP-004-nek nevezik. Helye: a V-Jolt kikeverésének helyszíne. További információkért lásd a végigjátszást.

2.3.48. Power Room Key (Laboratory Key): Egy régebbi időkből származó elektronikus kulcs, ami a Laboratórium Power Roomját nyitja. Elektromos szimbólum található rajta, a B3-as szinten levő labor másik felét nyitja. Helye: RE1 Visual Data Room, rejtett polca RE DC a földalatti folyosó nyomástechnikai logikai feladványának eredménye RE Remake Visual Data Room (más megoldás alapján jutsz hozzá)

2.3.49. Red Book: Az üres lapokkal teli, „Bandage With Blood" felirattal rendelkező könyv. A 003-as Dorm Room könyvespolcára kell helyezni. Helye: RE1 a Guardhouse 001-es Dorm Roomban levő ágyon RE DC/RE Remake Guardhouse Bar/Recreation Room.

2.3.50. Red Gemstone (Red Jewel): Vörös színű ékkő. Szép nyeremény illet érte, ha megszerzed. Helye: mindhárom verzió esetében a kúria 2F nyugati szárnyában levő Sitting Roomban található. Miután lekapcsolod a fényt, az egyik kitömött ereklye félretolásával szerezheted meg. A tigrist ábrázoló szoborba kell illesztened.

2.3.51. Serum: anti-szérum, a pókcsípések ellen. Richard-nak van rá szüksége. Helye: mindhárom verzióban a kúria 1F nyugati Save Room polcán található.

2.3.52. Shaft: Az elektromos áram (Power Supply Control Panel) működésbe hozásához szükséges. Helye: a kerthelység alatt húzódó földalatti folyosó forgó logikai feladványának helyet adó helységben találod. A Cylinderrel kombinálva Cylinder Shaft-et alkot, amit a Control Panel-nél kell használnod.

2.3.53. Sheet Music (Music Notes/Missing Music): Más nevén a „Moonlight Sonata" hiányzó kottája. Helye: RE1/RE DC a Piano szoba (Bar Room). Rebecca segítségét kérve a piano-nál egy titkos helységet nyit RE Remake a kicsiny étkezőben a gyertyákat meggyújtva, majd a polcot elnyomva találhatod az egyik darabját – a másik a RE1/RE DC szerinti helyen van.

2.3.54. Shield Key: Arany kulcs, pajzs gravírozással, amely a pajzs emblémájú ajtókat nyitja a kúriában. Helye: RE/Re Remake az ebédlő órája mögött találod, miután használtad a Gold Emblem-et RE DC ebben a verzióban a Tigris szobor mögött találod, aminek elmozdításához a kék ékkő szükséges.

2.3.55. Signal Rockets: pirotechnikai rakéták, amiket Brad hívásához kell használni a végső összecsapás előtti pillanatokban. Helye: A Heliport felé haladó lift mellett nem messze, a földön található.

2.3.56. Slides (Slide Filter): A projektorhoz szükséges filmek szállítására használatos. A Remake verzióban filter, piros színű jelzéssel az oldalán. Helye: RE1 Labor szektor, B3-as szint, kicsi labor. Használatához a B2-es szint Visual Data Roomját kell használni RE DC Visual Data Room jobb oldalán elhelyezett asztalon RE Remake Labor szektor B3-as szint nyugati oldala, Fuel Room.

2.3.57. Small Key (Old Key): Chris-el játszva több helyen is megtalálhatod a játék során – azokat az ajtókat nyitja, amiket Jill az álkulcs segítségével nyit.

2.3.58. Special Key (Closet Key): Másnevén Closet Key, amit akkor kapsz meg, ha teljesíted a játékot. Az újrajátszás alkalmával egy a kúria öltözőjébe kerülhetsz, ahol új ruhaneműket adhatsz karakterednek. Az RE DC verzió alkalmával nincs szükség kulcsra, az adott ajtó már nyitva lesz az új játék kezdetekor.

2.3.59. Square Crank: szögletes alakú kurbli. A kúria padlóján találod, mielőtt kilépnél a kerthelységbe – különböző mechanikus szerkezeteket működtet. Helye: RE1/RE DC a kis kerthelységben található, az udvarba jutás előtt. A vizet szivattyúzhatod le vele. RE Remake az ösvényen található, a kabin belsejében.

2.3.60. Star Crest: arany színű embléma, csillag gravírozással a közepén. Logikai feladványokhoz szükséges. Helye: kúria 1F Art Gallery RE DC kúria 2F étkező, széttörhető szobor RE Remake a Wind Crest-et használva a temetőben levő panelnél szerezheted meg.

2.3.61. Stone & Metal Object: Speciális tárgy, ami a kő és a fém embléma kombinálásával születik, közepén a Spencer család családi címerével. Kétféleképp szerezhető meg: egyik, ha kombinálod a kő és a fém emblémát, vagy a negyedik maszkot használva a rejtett sírban levő koporsót kutatod át érte (itt is kombinálni kell).

2.3.62. Stone Object (Stone Ring): Hatszög alakú gyűrű, kőből faragva. A Metal Object-el kombinálva speciális kulcsot alkot, ami az Altar Roomba vezető utat nyitja. Helye: az egyik ékszerdobozban találod meg.

2.3.63. Sun Crest: Arany embléma napot formáló gravírozással a tetején. Helye: RE1 kúria 2F Armor Gallery, logikai feladvány RE DC Greenhause forrás utáni falon, át kell magad verekedni érte a gyomnövényen RE Remake A Wind Crest-et használva a kisebb temetőben levő panelnél szerezheted meg.

2.3.64. Sword Key: Aranyból készült kulcs, kardot formáló gravírozással a tetején. A kard szimbólummal ellátott ajtókat nyitja a kúriában. Helye: Chrisnek van rá szüksége, a nyugati mentőhelyen találja az ágyon RE DC a tetőtérhez közeli kicsi étkező lépcsősorán találod – mielőtt felveszed, meg kell gyújtanod a gyertyákat és el kell mozdítani a könyvespolcot érte RE Remake A Book of Curse c. könyv hátoldala, amit a temető titkos sírboltjában találhatsz és a nyílheggyel (Arrowhead) nyithatsz ki.

2.3.65. Transceiver (Com. Radio): A csapat kommunikációs rádiója, amivel Braddal beszélhetsz, aki folyamatosan a kúria felett köröz. Helye: vagy élő, vagy halott társadtól szerezheted meg.

2.3.66. UMB No.10: A V-Jolt méreghez szükséges, amivel a Plant42-es-t pusztíthatod el a pincében.

2.3.67. UMB No.3: lásd UMB No. 10.

2.3.68. UMB No.7: lásd UMB No. 10.

2.3.69. V Jolt: barnás színű folyékony méreg, az UMB kémiai keverékekből kikevert kémiai anyag, amit a Plant42-es elpusztításához kell használni. Az UMB No. 3 és a VP-0017 keveréséből készült.

2.3.70. VP-017: kémiai vegyület, az UMB No. 10 és az UMB No. 7 mixelésével állítható elő. Az UMB No. 3-al vegyítve V-Jolt-ot képez, ami elpusztítja, vagy legyengíti a Plant42-est.

2.3.71. Wind Crest: Arany színű embléma, közepén szelet ábrázoló gravírozással. A verzióktól függően több felhasználási területe van: RE1 a kerthelység felé vezető ajtót nyitja, RE DC-ben logikai feladványt old meg, a RE Remake-ben logikai feladványnak és a temetőben levő panelnak is fontos darabja. Helye: RE1 tigris szobor, a kék ékkő szükséges hozzá RE DC Art Gallery utolsó képe mögött RE Remake kúria 2F keleti szárny, Researchers Room valamelyike.

2.3.72. Wolf Medal: Ezüstből készült medalion, farkast ábrázoló gravírozással. Helye RE1 Doom Book 2, RE Remake Last Book Vol. 2.

2.3.73. Wooden Mount: Fatábla, egyik oldalán hozzácsatolt üres lappal. Térképet tudsz belőle készíteni a a kúria 2F keleti végében levő apró szoba tűzhelyénél, az öngyújtót használva. Helye: A kúria 2F keleti oldalán levő U alakú folyosó táblján található.

2.3.74. X-Rays: Az emberi törzs röngtenfelvétele, kettő darabot találhatsz belőle a játék során – egyik Gail Holland, másik Clark David feliratozással készült. A végső számítógéphez szükséges jelszó szerezhető meg velük, ha a Medical Exam Roomban a Laboratórium B3-as szintjén az átvilágítóra helyezed őket és felnyomod az extra fényerőt. Helye: Medical Exam Room, Labor terület, B3-as szint.

2.3.75. Yellow 6: A V-Jolt megalkotásához szükséges alapanyag.

2.3.76. Yellow Gemstone (Yellow Jewel): sárga színű ékkő – a MO Disk megszerzéséhez szükséges (a Sitting Roomban a kitömött állatok egyikébe kell helyezni a villany lekapcsolása után). Helye: Sitting Room, kúria 2F nyugati szárnya.

2.4. Extrák rejtett és titkos dolgok (Gamecube verzió)

2.4.1. Megnyerhető, kinyitható extrák:

2.4.1.1. Alternatív ruhaneműk: Egyszer teljesítsd a játékot bármilyen fokozaton és a kapott speciális kulcs segítségével ki tudod nyitni az öltözőt új kaland kezdetekor.

- ▶ Jill Sarah Connor ruházata: teljesítsd egyszer a játékot érte bármilyen fokozaton
- ▶ Jill Resident Evil 3 ruházata: teljesítsd kétszer a játékot bármilyen fokozaton
- ▶ Chris mexikói öltözete: teljesítsd egyszer a játékot bármilyen fokozaton, ekkor ki tudod választani Brad Pitt, „A Mexikói" c. filmjében látott öltözetét, ráadásul Rebecca is választhat, mégpedig az azonos c. filmben szereplő Juli Roberts ruhaneműje és az eredeti között.
- ▶ Chris Code Veronica -ban látható öltözete: teljesítsd a játékot kétszer bármilyen fokozaton

2.4.2. Invisibly Enemy Mode: láthatatlan ellenség mód: ehhez az opcióhoz a Real Survivor játékmódot kell egy alkalommal teljesítened.

2.4.3. Az új ruhaneműk kiválasztása Chris és Jill Valentine számára: miután a fentebb felsoroltak alapján teljesíted a játékot, mentsd el az állásod. Ekkor néhány apró változás lép életbe a játék kezdetekor.

- ▶ A főmenü más háttérrel lesz látható
- ▶ Ha ilyenkor kiválasztod az Options menüpontot, a következő végigjátszások értelmében kiválaszthatod a három nehézségi fokozatot: easy, normal, harc.
- ▶ Megkapod azt a kulcsot, amivel nyithatóvá válik az öltöző a kúriában

2.4.4. One Dangerous Zombie Mode: Teljesítsd egyszer Chris-el és Jill-el is a játékot ennek az opciónak a megnyitásához. Ha aktiválod, a játék első felében folyamatosan követni fog egy zombi (az épületek és a szobák között is) és ha meglövöd, azonnal vége a játéknak. A cél: óvakodni tőle, mialatt végezned kell a feladatod az eredetieknek megfelelően.

2.4.5. Real Survival Mode: Ehhez a játékmódhoz valamelyik karakterrel egyszer teljesíteni kell a játékot normal, vagy hard nehézségi fokozatban.

2.4.6. Rakétavető megszerzése: teljesítsd a játékot normal, vagy hard fokozaton három óra alatt.

2.4.7. Samurai Edge: Miután teljesíted a játékot, a két karakter valamelyikével normal fokozaton öt óra, vagy kevesebb idő alatt, a következő kaland kezdetekor egy Samurai Edge-vel leszel gazdagabb (ez nem kard, hanem egy teljesen egyedi S.T.A.R.S. által használt 9 mm-es maroklőfegyver)

2.4.8. Easter Egg: a játék rendezőjének titkos üzenetét és a játékba végül be nem került ruhákat kaphatod tekintheted meg, ha Invisible Mode-ban kevesebb, mint 5 óra alatt teljesíted a játékot.

2.4.9. Titkos stratégia a Crimson Elder boss-nál: a trükk csak Chris-el működik: amikor a Crimson-Head-dal kell megküzdened, bizonyosodj meg róla, hogy van nálad Defense Grenade. Vedd a kezedbe, majd menj a kriptához. Ha a szörny kitör belőle, használd kb. 5 másodpercig, mire a fej felrobban, te pedig megtarthatod az összes muníciót, ami nagyon jól jöhet a továbbiakban.

2.5. Extrák, rejtett és titkos dolgok (PC verzió)

2.5.1. MAC11 és Ingram: Teljesítsd a játékot három óra alatt és tied lehet a következő játék kezdetekor:

- ▶ ha Chris-t választod, egy MAC11-es géppisztoly
- ▶ ha Jill-t választod, egy INGRAM pisztoly

A fegyverek érdekessége, hogy az egész játék alatt végtelen munícióval rendelkeznek.

2.5.2. Ruhaneműk választása: teljesítsd a játékot és mentsd el az állásod. Ekkor a partnered megkapja a Special Key-t, amivel bejuthatsz az öltözőbe, ami a nagy tükörrel ellátott szobát jelenti (korábban zárva volt).

2.5.3. Rocket Launcher: teljesítsd a játékot mentés nélkül – így a következő játékban tied lehet a rakétavető.

2.6. Extrák, rejtett és titkos dolgok (Playstation)

2.6.1. Ruhaneműk váltása: lásd PC verzió, az 1F zárt ajtaja mögött.

2.6.2. Rocket Launcher végtelen mennyiségű lőszerrel: teljesítsd a játékot a két karakter valamelyikével kevesebb, mint három óra alatt. A stáblista után ments, majd az új játékot kezdve az első láda kinyitásakor felveheted a rakétavetőt.

2.6.3. Zombik gyors likvidálása: vedd kezedbe a shotgun-t, majd mikor épp elkapna, célozz felfelé, ezzel lelőheted a fejét és munícióit is spórolsz.

2.6.4. Nehézségi szint választása játék közben (csak japán verziónál működik): teljesítened kell hard fokozaton a programot, majd az új játék kezdése előtt a főképernyőn nyomd meg az R1, L2, R2, L1, X, háromszög, X, négyzet kombinációt (ha jól benyomtad, egy zombi hörgést fogsz hallani). Ezek után a játék közben tartsd lenyomva az R1+R2+L1+L2 gombokat és nyomj melléjük Select-et a nehézségi szint módosításához.

2.7. Extrák, rejtett és titkos dolgok (Sega Saturn verzió)

2.7.1. Rocket Rauncher végtelen lőszerrel: teljesítsd a játékot kevesebb, mint három óra alatt.

2.7.2. Alternatív ruhaneműk: tartsd lenyomva az L+R triggereket a 2-es kontrolleren a "July 1998" felirat alatt,és nyomd hozzá meg az 1-es kontroller Start gombját. Ha a játék elkezdődik, máris az alternatív kosztümökben lesz a karaktered.

2.7.3. Battle game: Tartsd lenyomva a 2-es kontrolleren az X, Y, Z, és Start gombokat, majd nyomj Start-ot az 1-es kontrollleren is. Ezek után mentsd egyet és a következő indításkor a menüben már elérhetővé válik ez a menüpont.

2.8.Resident Evil végigjátszás

2.8.1. Chris Redfield szemszögéből

Miután az Alpha szakasz helikopterre szált, a helyszínhez közeledve a fák lombjai közül egyszer csak hatalmas füstre lesznek figyelmesek. A Team parancsnoka, Albert Wesker - aki a mellesleg a S.T.A.R.S. alakulat alapítója – és csapata, Chris Redfield, Barry Burton, Jill Valentine, Joseph Frost, valamint Brad Wickers helikopterpilóta rövidesen szörnyű felfedezést tesz: kiderült, hogy az égő roncs nem más, mint a Bravo szakasz helikopterének maradványa. Vészjósló kezdet, ám a környék átkutatása után megtalálják a testeket is. Legalábbis ami maradt belőlük, mert láthatóan brutális ellenségnek estek áldozatul. A magas növényzetben megtalált emberei tetemek nyújtotta döbbenetet a mutáns zombikutyák támadása oldotta fel, amik elől menekülve máris fogyatkozni látszik a csapat. Joseph Frost nem éli túl az összecsapást, tásai kénytelen-kelletlen maguk mögött hagyják a szebb napokat megélt kommandóst. Egyikük ódon kastélyt vesz észre a közelben: egyelten reményük a túlélésre az épületbe való bejutás, így Chris, Wesker és Jill is szemvillanás alatt benn teremnek az épület halljában. Rövidesen lövésekre lesznek figyelmesek: valószínűleg Barry már a házban lehet, tőle származhatott a hang. De mire lőtt? Chris Barry keresésére indul (ha őt választjuk) akivel az ebédlőn átfutva szűk folyosóra érkezünk. A túlsó végen valaki épp a Bravo szakasz egyik tagját fogyasztja nagy étvággyal: a zombival egy késsel is könnyedén végezhetsz, csak a harapás elől kell meghátrálni egy keveset. Addig hasítsd, amíg az összes vére el nem folyik, ekkor pusztult csak el ugyanis véglegesen. Ha sikerült elpusztítani, kutasd át az utólagosan felismert Kenneth kolléga holttestét, amivel két pisztolytárral leszel gazdagabb. Mivel már ismeretes, honnét jött a lövés, tájékoztasd a társaidat.. Bár a többieknek csak hűlt helyét találod,, vedd fel Jill pisztolyát a padlóról. A villában csaknem minden ajtó zárva van, ezért először egy kulcsot keresni hozzájuk. Menj fel az emeletre, majd a második jobb oldali ajtón be. Ha alaposan körülnézel, találhatsz egy aprócska kulcsot. Továbbhaladva egy erkélyre jutsz, ahol a Bravo szakasz egy újabb halott tagját találod. Menj vissza Forest barátod tetemához, aki látszólag elemében van: a T vírus hat, élőhalott lett belőle is.

Gyorsan végezze vele, és az eredeti helyén keresd meg az első kulcsot, ami az Armor Key nevet viseli. Sétálj vissza a belső balkonra, és a szomszédos ajtón keresztül indulj el a vörös folyosón, be az első ajtóhoz, amit az Armor Key-jel nyithatsz ki..Rövidesen a Resident Evil Zeróból már ismerős, Bravo szakaszos Rebeccába és társába, Richardba botlunk, akit erősen megviselt egy kígyómarás, így mielőbb ellenszérum kell neki, különben meghal – ez tehát a legfontosabb feladatunk most. Térj vissza a főbejárathoz, és most a szemben lévő emeleti ajtón felé vedd az irányt. Szedd le az ebédlő fölött ólálkodó célpontoka,, majd told le a kőszobrot ott, ahol hiányos a korlát. Ezután irány a sárga lépcsőház, ahol három további zombi vár rád..Menj le, majd be a lépcsők mögötti ajtón. Egy kisebb kamrába érkezel, ahol végre megszabadulhatsz a felesleges tárgyaidtól Használd a ládát: dobj bele minden egyebet, kivétel a pisztoly, némi muníció és az Armor Key. Ha mindezzel végeztál, nézz körül a polcokon a polcokon, és megtalálhatod a kígyómarás elleni szérumot Vidd is le gyorsan Richardnak , bár nem érkezhetsz elég korán, a katona feladja a harco. Mielőtt azonban eltávozna az örök vadászmezőkre, megszerezheted tőle a rádióját, amire még szükség lehet a későbbiekben. Keresd meg ismét a piros folyosót és és lépj be a zöld dupla ajtón, ahol ismét az az Armor Key-t kell használni. Alaposabban körülnézve gyanús rácsokra lehetsz figyelmes a földön, amire ha rátolod a szobrokat, elzárhatod a mérgező gázok útját. Tedd is meg, ekkor ugyanis már nyugodtan megnyomhatod a középen levő piros gombot. Vedd fel a vitrinben levő emblémát, majd irány vissza a piros folyosó, annak is a túlsó vége. Az onnan nyíló szobából vedd fel a növények hatását tartalmazó könyvecskét. A helységből egy másik kijárat is nyílik a kastély keleti lépcsőházába. Végezz a lépcsőkhöz közeli zombikkal, majd menj le a legalsó szintre.
A keleti raktárhelységet két élőhalott őrzi: lődd le őket, majd menj be. A kacatok között felfedezhetsz egy törött Shotgun-t, ám hagyd egyelőre ott, mert még hiányzik hozzá pár alkatrész. Menj fel vissza az emeletre, a lépcső után fordulj balra. Nyisd ki az tőled legközelebbi ajtót az Armor Key-jel, majd belépve szedd le a zombit és menj be a bal oldali ajtón. Nyomd meg a gombot az ott található bogárgyűjteményen és told el az így kiürülő akváriumot az útból. Ha ez megvan, akkor toldd az akvárium eredeti helyére a szekrényt, aminek hatására láthatóvá válik egy rekesz, és a tartalma, ami egy fél darab Moon Crest címert rejt magában. Ha híján vagy a mentéshez szükséges írógépszalagnak, kutasd át a köpenyt, aminek a zsebében találhatsz egyet. Az Sétálj vissza az előző helységbe, csak ott most a másik ajtón távozz. A hálószobában keresd meg a szekrényben levő öngyújtót, és ha életed fogytán van, a piros piros növényt is. Szórd a felesleges dolgaidat a ládába, a használd fegyveren és a növényeken kívül csak az öngyújtót hagyd magadnál. Menj vissza oda, ahol Rebeccát találtad, de ne állj meg, hanem odaérve menj tovább a következő szobába. Bár két zombi vár rád, ne aggódj: vadászd le őket, majd vizsgáld át a baloldalról nyíló sötét szobát. Vigyél némi fényt a helységbe: gyújtsd meg az öngyújtóval a gyertyát, és vedd fel a lőszert a szekrényből. Toldd félre a másik szekrényt, mert mögötte bizony egy titkos átjáró található, ami egy fontos Sword kulcsot rejt.

Keresd meg, majd szaladj vissza az épület főbejáratához, ahol keresd meg a kék színű dupla ajtót, ami egy szoborhoz vezet. A lépcsőt és a szobrot használva leveheted az utóbbi felett levő térképet: hasznos dolog, ha nálad van, főleg a játék első fertályában. Told el az asztalt is, aminek következtében egy rakat tetszhalott zombival kerülsz szembe, de festékszalagot is találhatsz. Haladj tovább: használd a Sword kulcsot, ahol kell. Legyél óvatos: a vitrines asztaloknál ugyanis két zombikutyussal is összefuthatsz, így végezz velük. Az egyik asztalt eltolva találhatsz némi lőszer utánpótlást is. A következő folyosón nyisd ki az első utadba kerülő ajtót,és miután kiléptél rajta, semmisítsd meg a kertben lófráló zombikutyusokat. Keresd meg az itt található vegyszert, majd irány vissza a folyosó, azon belül is az legutolsó dupla ajtó, ahol néhány zombival akadsz majd össze. Menj be az itt található első ajtón, így visszajutsz a keleti oldalon levő raktárhelységhez, ahol a fegyvereken kívül a működésképtelen puskát és az Armor Key-t hagytad magadnál. Vedd az irányt visszafelé, ahol a zombikat pusztítottad el, majd lépj be a sorban első helyen levő ajtón, amin keresztül egy hosszú terembe jutsz, ahol a falakon nagy festmények vannak. Bár láthatsz hollókat, ne bántsd őket, inkább foglalkozz a festmények alatt látható gombokkal, amiket időrendi sorrendben kell lenyomni a portrékon látható festmények portréi korának megfelelően. A sorrend valahogy így néz ki: „New born baby, infant, lively boy, young man, middle aged man, old man, the end of life.A megfelelő sorrendnek köszönhetően megnyílik egy rejtekhely, ahonnét egy Wind Crest címerrel lehetsz gazdagabb. Ha felvetted, szaladj vissza a a dupla ajtón keresztül a világoszöld színben pompázó folyosóra, ahol egyenesen továbbmenve menj át az ajtón, ahol találhatsz egy szobát három zombival, csapdával és működő Shotgunnal körítve. Az élőhalottak levadászását követően inaktiváld a csapdát a törött puska falra történő visszahelyezésével. Ezek után térj vissza a a hosszú folyosóra, pontosabban a második fordulóhoz, és az ott levő ajtón be, ami egy fürdőszobába vezet. Az itt veszteglőzombi valószínűleg fürödni akart, csak túl későn kapott észbe: az eltávolítás után vedd fel a lőszert, majd szedd ki a kádban levő apró csillogó kulcsocskát. Keresd újra fel a főbejáratot, ahol a kék ajtó melletti kisebb bejárat felé vedd az irányt. Itt szintén zombikat találsz (mi mást), így lődd fejbe őket, vedd fel a lőszert, a fiók-

ban levő patronokkal, együtt. Utóbbit egyébként az aprócska kulccsal tudsz kinyitni, amit nemrégiben fel is szedtél Ezután a már bejárt útvonalon keresztül, az ebédlő felső részén át menj vissza a nyugati raktárhelyiségbe, ahol pakold át a meglévő dolgaidat a tárolóládába, csak a legfontosabbakat tartsd magadnál: én az Armor Key-t, a Sword Key-t, a Small Key-t és a vegyszert javaslom (természetesen az elengedhetetlen lőfegyverek mellett). Indulj visszafelé az előző folyosóra, és ott az Armor Key-jel kinyitott ajtón. Vedd fel a a polcról a lőszert, a Magnum-ot, és a kulcsra zárt fiókból a patronokat is. A folyosóra kilépve a végén lévő ajtón menj be. Egy kék folyosóra érkezel,ahol jobbra fordulva, néhány zombi kinyírása után, egyenesen vezet az út, ám mielőtt bemennél a túlsó ajtón, nyisd fel a Sword Key-jel az azt megelőző ajtót, de még ne menj be rajta. A tájékozódás kedvéért: jelenleg abban a helyiségben kell lenned, ahol elsőnek találkoztál az élőhalottal. Annyi a különbség, hogy most már be tudsz menni a piros színű ajtón, amivel a zeneszobába jutsz. Told el a polcot, vedd fel a kottát és helyezd az ott áldogáló pianínóra. Rögvest ebben a pillanatban Rebecca toppan be az ajtón, és kérd meg, kezdje el gyakorolni a zongorára helyezett dallamokat. Mivel a gyakorlás időbe telik, hagyj a lánynak egy lehetőséget a gyakorlásra, és inkább térj vissza az imént kinyitott ajtóhoz.

Most érkezett el az a pillanat, amikor be kell lépni rajta: tedd is meg és vedd fel a lőszert az ágyról, és egy nagy levegővétel után kukkants be a szekrénybe is. Előre szólok, ijesztő lesz: ha lenyugodtál a látványtól, végezd ki a tréfás kedvében levő zombit és vedd fel a szekrényben található patront. Séta vissza ki ki, futás végig a folyosón, majda forduló után tovább, át legutolsó ajtón. A helységbe belépvén első feladat a szökőkutat őrző agresszív növénytől megszabadulni. Öntsd a magadnál tartott vegyszert a vízpumpába, amitől majd megfekszik a kreatúra. A jutalmad a növény mögött fellelhető Sun Crest címer lesz, de ha sokat szenvedtél, feltankolhatsz növényekből is rendesen. Nyomás vissza a ládához, vedd elő az emblémát, növényeket, muníciót, és tankolj fel. Pisztolyt mindenképp tarts magadnál megfelelő mennyiségű lőszerrel, mert szükséged lesz rá. Mivel ez már elegendő idő volt ahhoz, hogy újdonsült barátnőnk alapos zongoraleckét vegyen, irány a zeneszoba. Ha nem jártál sikerrel, akkor hagyd még Rebeccát gyakorolni egy kicsit: ez valójában időhúzás: lézengj egy kicsit a környéken, nézz be mindenhova, ahova csak lehet. Ha esetleg nincs nálad a Star Crest, akkor menj el érte (tipp: ebédlő, összetört szobor darabjai) – ennyi idő elég kell, hogy legyen, így látogasd meg újra a lányt. Ha sikerült elsajátítani a dallamokat, akkor a hatás nem marad el: a Resident Evil Zero-ban tapasztaltaknak megfelelően egy rejtekhelységgel leszel gazdagabb, ami mögött szemfüles vadászok egy arany emblémát fognak találni. Az óvatos mozdulatok ellenére ha felveszed, elzáródik a kiút, így tedd be a helyére a mezei emblémát és máris megoldódik a probléma. Az új zsákmánnyal a zsebedben baktass el az ebédlőig és helyezd a kandalló fölé. Az ügyeskedésnek köszönhetően az öreg óra elmozdul, egy kék ékkövet ajándékozva neked. Ha még nem vetted volna fel a Star Crest címert korábban, akkor mindenképp keresd meg az összetört szobor darabjai között, mert nemsokára szükség lesz rá. A kék ékkövet cipeld el a kék folyosó utolsó, még ki nem nyitott ajtajához, és odabennt helyezd be a tigrisszemet ábrázoló ékkövet a megfelelő helyére (a tigrisfejbe). Az eredmény egy Shield Key lesz, amit vegyél is fel, és ballagj el vele a ládákkal teli raktárhelységbe. Az újonnan felvett kulcs mellett csak a Shotgun-t, hozzá való lőszert, és némi gyógyító cuccot hagyj csak magadnál, minden mást pakolj le a ládába.

Ments állást, mert egy kicsit nehezebb összecsapást kell majd túlélned. A legyőzendő monszter egy méretes mutáns óriáskígyó, amivel ott futhatsz össze, ahol eredetileg Rebecca-val és Richarddal futottál össze. A Shield kulccsal kinyitható ajtón átlépve már a kulcsot el is dobhatod, nem lesz rá többet szükség. A relytekhelyéről előbújó undorító teremtményt úgy tudod megölni, hogy folyamatosan a felét célzod. Hat-hét pontos Shotgun lövés általában elég hozzá – a szám csak a nehézségi szint megválasztásától függ. Ha sérülést szenvedsz, a nálad levő gyógyító eszközökkel ápold magad. Ha elegendő mennyiségű golyót belepumpáltál, a Snake meggondolja magát és elmenekül a helyszínről. Ebben az esetben kövesd azonnal, amint lehet és vedd fel a lyukban található Moon Crest címer hiányzó darabját. Az ott levő hordók tetején patron utánpótlást is találhatsz – vedd fel hát. Érdemes megjegyezni, hogy ha harc közben úgy döntesz, inkább megfutamodsz, az ajtón kilépve Chris a kígyó veszélyes marásától összeesik (igen, jól gondolod: Richard is ebbe halt bele.) Szerencsére Rebecca pillanatok alatt ott terem (talán hallotta a lövéseket) A lány felett átvéve az irányítást, a gyógyítás lesz a feladat ugyanúgy, mint ahogy Richard esetében is. Miután a bájos hölgyemény összerakott, vagy sikeresen leölted az óriáskígyót, irány a legközelebbi raktár, ahol a ládából vedd fel az összes jelvényt, címerdarabot és a Berattát, majd ments egyet. Az irányok a következők: kimész, elfordulsz, bemész az ajtón, végig a folyosón, ott jobbra be és ki a házból. Szedd le a két agresszív négylábút, majd rakd be az összes címet a helyére. A hosszas kutatómunka gyümölcseként egy megnyílt ajtó lesz a jutalmad, amin keresztül egy apró szerszámraktár féleségbe jutsz. Toldd a létrát a polc mellé, lépj rá fel és vedd fel az ott megbúvó kurblit. A kertben egyébként tiéd a választás, hogy megölöd, vagy kerülgeted a kutyákat – tipp: mindenképp érdemes láb alól eltenni őket, mert többször járni fogsz majd erre. Az itt heverő gyógynövények felszedegetése azonban elengedhetetlen, így jobb végezni velük. Mivel már nem árnyékolnak az épület vastag falai, csipogást és némi beszédfoszlányt hallani Richard rádióján. Bár a vétel elvileg adott, beszélni nem tudsz a vonal másik végén levő Brad-del, ugyanis a rádió meghibásodik. A következő helyszín a kurbliillesztés helye lesz, amivel a medence zsilipjét lehet aktivizálni (felnyitni). A vízszint ennek hatására csökkenni kezd, így pár pillanat múlva már könnyedén át lehet kelni rajta. Bár a kígyókat kerülgetni kell, el lehet jutni a liftig, amivel ereszkedj le Odalenn messziről kerüld el a a kutyák társaságát és igyekezz minél hamarabb rájuk csapni a rácsos kaput. Szedd fel a gyógynövényeket, majd a kutyák hadán keresztül verekedd el magad a melléképületig. Ha sikerült bejutni, toldd a szobrot a padlón lévő lyukra. Ez azért fontos, mert az épületet egy mutáns óriásnövény foglalta el, aki a padlón tátongó lyukból kilógó csápjaival hadonászva könnyedén megsebesíthet téged. Lépj be a dupla piros ajtón, kerüld el a lyukakat, majd menekülj el a pókok elől és vedd fel a piros könyvet az asztalról. Menj tovább az újabb raktárhelység felé, ahol megint csak mentőhelyet találsz. Hagyd magadnál a Berettát a hozzá való lőszerrel együtt, a piros könyvet és végy magadhoz gyógynövényt is. Távozz a helységből és lépj be a szemközti ajtón. Szedd le a zombikat, majd kukkants bele a pohárba az asztalon, ahol is egy aprócska kulcsot találsz majd. Ezt vedd fel, majd nyisd is ki vele az itt található fiókon, ahol egy patront fogsz találni. Vedd az irányt a még ki nem nyitott ajtó felé és az kanyarodó folyosón lépj be az első ajtón.

A növények itt már sok mindent átszőttek, de ne foglalkozz vele: keresd meg az elektronikus zárral ellátott ajtót, és üsd be a 2,1,5-ös számokat. A kód beütése után még viszont még ne lépj be az ajtón, hanem szaladj a darázsfészekhez és vedd fel az asztalon található 002-es jelzésű kulcscskát.A folyosóra kilépve keresd meg a kulcshoz tartozó ajtót és nyiss be vele a fürdőszoba helységbe. Két fürdeni vágyó zombi levadászása után meg fogod találni a 003-as jelzésű kulcsot is. Szaladj vissza a darázsfészkes helységbe, ahol találsz egy lezárt ajtót – használd a 003-as kulcsot és lépj be rajta. Belépve vedd le a polcon található fehér könyvet, és olvass bele. A könyv egy V-Jolt nevű méreg receptjét tartalmazza. Tedd a könyv helyére a piros könyved, mire egy titkos átjáró válik láthatóvá előtted. Lépj be rajta. Bár a növények nem harciasak, a 42-es számú kísérleti ragadozó neked támad és nyomban szorongatni kezd. A növény fogságából csak Rebecca segítségével menekülhetsz meg. A lány feletti irányítást átvéve siess azonnal a kóddal lezárt ajtóhoz és keresd meg a vegyszerraktárat. A falon lévő képletek, és a recept alapján készítsd egy üvegcse V-Jol mérget, az alapanyagokat a polcon találod.

A kotyvasztás menete a következő. Vedd fel a négy üveget: közüle egyet vízzel, egyet a 2.-es számú anyaggal, egyet pedig a négyes számú anyaggal tölts meg. Ezek után mixeld őket össze ugyanebben a sorrendben.. Ha ez sikerült, víz nélkül öntsd össze a 2-es és a 4-es anyagot, amivel két újabb anyagot kapsz, a 6-ost és a 7-est, amit összekeverve megkapod a 13-as szérumot. Ha idáig eljutottál, mixeld össze a vizet a 2-es anyaggal, és így megkapod a 3-as elegyet, amit már csak a 13-assal kell összepárosítani és kész a méreg. A V-Jolt-tal szaladj vissza 002-esbe, ahol a szekrények eltolása után leereszkedhetsz a pincébe. Odalenn a folyosón a faládákból hidat alkothatsz a vízen keresztül. Mihelyst benyitsz a vízzel elárasztott terembe,

azonnal fordulj jobbra, és lépj be az első ajtón. Ezzel a mozdulattal a Chris-t szorongató növény gyökeréhez érkezel, amire öntsd rá az imént kotyvasztott mérget és hagyd el a szobát. Ebben a pillanatban visszakapod a Chris felett irányítást, akivel most már megküzdhetsz a növénnyel. Kb. öt Beretta lövés után araszolj oldalra és ismételd a folyamatot egészen addig, amíg ki nem szárad a monszter teljesen. Ha sikerült elpusztítani, akkor vedd ki a kandallóba kallódó számítógépterem kulcsát (Computer Room Key) Hagyd el a szobát, mire Rebecca-val futsz össze. A lágy csevej után Chris-sel is szaladj le a pincébe, ugyanis az irányítóterem ebből a helységből nyílik. Használd az új kulcsot a bejutáshoz (útközben vigyázz a vizes résznél, mert cápák ólálkodnak a környéken. Ereszd le a vizet a karral, a falon lévő gombbal pedig nyisd ki a melletted levő szobát. Odaát egy lőszerraktárat találsz, (jól is fog jönni) benne két tölténytárral és két patronnal, valamint a Helmet kulcsot is. Szaladj vissza a ládához, mire a visszafelé vezető úton Weskerrel futsz majd össze.

A találka nem éppen hosszú - csak a Shotgunt és a Helmet kulcsot hagyd magadnál, majd az egyik helynél ments egyet. Vedd az irányt újból a villa felé de útközben figyelj a rádióra, mert Brad valószínűleg ismét kapcsolatba próbál lépni majd veled. A visszafelé vezető úton nem leszel egyedül: rövidesen kiderül, hogy egy újfajta ellenség, a hegyes karmokkal ellátott hunter követ téged. Később Chris szembesül a tényekkel: A Hunter személye nem egy fő, ugyanis a teremtmények az egész házat ellepték. Elég nehéz célpontok, mert nagyon gyorsan ugrándoznak és erőseket karmolnak, így nagyon észnél kell lenni a célzások alkalmával, mert egy elvétett mozdulat Game Over-hez vezethet. Mihelyst becsapódik mögötte az ajtó, vedd az irányt a folyosó még zárt ajtaja felé, amit a Helmet kulccsal nyiss is ki..

A szobában gyújtsd fel az asztali lámpát, majd vedd el a szekrényről az MO-ás diszket, és a a Magnum muníciót is. Szaladj vissza a lépcsőházhoz, nézz szembe a két vadásszal és szedd le őket. Nyiss be a raktárba és állj neki pakolászni, mivel Wesker szerencsés módon hátrahagyott némi muníciót, amit tegyünk is be szépen be a ládába. A Shotgun-t, a gyógyító növényt mindenképp hagyd magadnál, mert kelleni fog, nemsokára. Régi kedves csúszómászónk, az óriáskígyó kér randevút ugyanis nemsokára. A második felvonásban lépcsőzz fel az emeltre, végezd ki a forduló környékén veszteglő Huntereket. Fordulj balra, majd a folyosó végén található kis szobában a Helmet Key-t használva nyisd ki a továbbjutást jelentő ajtót. A zongoraterembe jutsz, ahol lépj oda a piano-hoz és vizsgáld meg. Ebben a pillanatban újra színre lép az óriáskígyó, és az első támadásánál leomlaszt egy jó nagy adagot a talapzatból. Feküdj rá a tűzre: ne kíméld, sorozd ahogy tudod. Amikor sikerül a monsztert likvidálni, némi gyógyítás után ugorj le az ott tátongó lyukon. Egy körbefalazott sírbolthoz kerülsz, amit ha közelebbről is megnézel, egy gombot találhatsz alatta. Nyomd meg, majd távozz az ott megnyíló kijáraton. Ereszkedj le, kerüld el a Huntereket (patronok a sarokban), fuss végig a folyosón, miközben elteszed láb alól a maradék zombikat. Az út végén a konyhába jutsz, ahol egy éhes élőhalottat hatástalanítva vedd fel a kis kulcsot az asztalról. Haladj tovább, a földön elterült zombiig. Lőj bele, csak utána használd a liftet. A felvonót elhagyva indulj balra, a Huntereket kijátszva menj be a dupla kék ajtón. A könyvtárban kötsz ki, ahol a kis kulccsal kinyithatod a sarokban levő asztal fiókját, amiből magnumlőszert vadászhatsz elő. Toldd el a falnál a polcot, menj be a mögötte felbukkanó ajtón.

A helységből vidd magaddal az elemet, majd távozz. Nyiss be a könyvtár másik ajtaján, és a falon levő szobor mellett kapcsold fel a lámpát. Toldd a megvilágított helyre a súlyos szobrot, majd az így megnyílt rejtekhelyből vedd fel a könyvet. A kötetet lapozgatva rálelhetsz a sas (Eagle) medálra. Irány vissza a konyha, majd fel a lépcsőn. Keresd meg a legközelebbi ládát és pakold ki a nálad levő cuccokat (a pókokat kerüld ki, vagy szedd le), csak a Helmet Keyt némi fegyvert és gyógynövényeket tarts magadnál. Mássz fel az emeletre, majd balra be az ajtón. A Helmet kulcsot most már eldobhatod. Vedd fel a magnum lőszert és a patront, majd toldd a létrát az ott található trófeához. Kapcsold le a villanyt, és egy fényes tárgy válik láthatóvá a szarvas trófea fejénél. Mássz fel és vedd le a közelebbről már azonosítható piros ékkövet, és keresd meg vele a kék folyosót, majd a tigrisfejet. Illeszd be a tigris másik szemét is, és cserébe három adag magnum muníciót kapsz. Sétálj vissza a főbejárathoz, keresd meg a piros folyosót és indulj el a keleti raktárhelységbe. Vedd magadhoz a magnumot, az elemet és a kurblit, majd a biztonság kedvéért ments egyet. Térj vissza a kertbe és keresd meg a működésképtelen liftet. Helyezd be a helyére az elemet és menj fel a felvonóval. Így eljuthatsz a kert elülső szektorába, és visszaeresztheted a vizet a medencébe. Az újonnan működésre bírt felvonóval most már könnyebben visszamehetsz a kert másik fertályába. Ahol eddig a víz folyt, egy lejárat válik láthatóvá, így ereszkedj le rajta. Odalenn a barlangban azonnal menj be az első ajtón. A lángszóró egyelőre még nem kell, menj tovább. Rövidesen megleled egyik kollégád Enrico személyében, aki kissé zavarodottan és eszét elvesztve megpróbálja lelőni főhősünket. Szerencsére segítség érkezik, méghozzá mögüled. Itt az ideje egy kis átkutatásnak, így keresd meg a nála levő hatszögletű kurblit, amivel menj vissza az első földalatti helységbe, ahol keresd meg a kis lyukat a falon – ezt nem messze, az írógéptől találod. A kurblival érdekes módon elforgathatod a folyosót, ahol a következő helységbe lépve szaladj el a guruló sziklatömbtől, majd visszatérve a kő eredeti helyéhez, keresd meg az ott megbúvó magnum lőszert. Most már magadhoz veheted a lángszórót, és elindulhatsz a itteni Resident Evil felé, ami az óriáspókot jelenti majd. A pók fészkéhez a kő ütötte falon keresztül kell menned. Az undorító teremtményt a Colt-tal lehet a legkönnyebben elpusztítani, már három jól irányzott lövés is elég neki. Égesd le a lángszóróval a kapuról a hálót, majd a továbbhaladást követően fordulj balra és tedd a lángszórót a helyére. Fordulj meg, szaladj végig a folyosón, majd be az ajtón, ahol egy újabb mentőhelyhez érsz. A továbbindulás előtt hatszögű kurbli, az Eagle medál és a legerősebb fegyvered mindenképp legyen nálad. Az ajtón kilépve a folyosó túlsó végén menj tovább, szaladj el megint a szikla elől és nézz vissza az eredeti kiindulási helyéhez. Keresd meg az ott található könyvet, amiből megint egy medál, a farkas (Wolf) medalion kerül elő. Keresd meg a folyosó falán levő hatszögletű lyukat és beledugva a kurblit, forgasd el kétszer. Előbukkan egy oldalsó szoba, ahol az ottlevő kurblis megoldással egy fura szerkezetet működtethetsz. A helységben levő szobrot kell eltolni vele a faltól úgy, hogy továbbtolhasd a földön elhelyezett kapcsolóra. A súlyos szobor és a kapcsoló közjátéka eredményeként megszerezheted a labor kulcsát. Kijutva a folyosóra liftezz a szabadba és helyezd a medálokat a kút két oldalán található nyílásba.

A víz leereszkedik, te pedig gyűjts be jó sok gyógynövényt és mássz le. A titkos laborba érsz, és a létrán lemászva beleütközül egy ládába. Dobj le magadról mindent a fegyvert és a laborkulcsot kivéve, majd menj tovább, pusztítsd el az élőhalottakat és lépcsőzz lefelé. Irány a fő folyosó túlsó vége, ahol a kék lámpával jelzett labor ajtaját kinyithatod a laborkulcs segítségével. Egyelőre még ne lépj be rajta, inkább fordulj balra és be az ott levő ajtón. Hátul találsz egy MO diszket, majd jelentkezz be a számítógépen a John/Ada felhasználói név/jelszó párossal és nyittasd ki a rendszerrel a biztonsági ajtókat. A gép újabb kódot kér, a Mole szóval válaszolj rá. Hátra arc, fel a lépcsőn, majd a sötét beugrón keresztül lépj be a konferenciaterembe. A terem egyik falán találsz egy panelt, ami mögül szerezhetsz egy gombot. Aktiváld, majd az így előkerült rejtekhelyről vedd fel az újabb MO diszket. Lépkedj lefelé, majd menj be az leső ajtón, ahol haladj tovább. Az újabb ajtó mögött néhány zombi vár rád: szedd le őket, majd a speciális gép segítségével másold ki az egyik lemezre az első kódot. Térj vissza fő folyosóra, majd menj be a kék fénnyel megvilágított labor bejáratán. Szaladj egyből a szemközti ajtóhoz és ments egyet. Szedd fel a ládából a harmadik MO diszket majd menj a folyosón található másik ajtóhoz. A műtőbe érve a ládákat toldd a rácsokra, a lépcsőt pedig a kapcsolóra, a szellőző alá. Nyilván tudod, mi jön: mássz fel, át a szellőzőn a hullaházba. Ideális hely a zombik számára: likvidáld a tetszhalottakat, másold ki az újabb kódot a lemezre, majd vedd fel a magnum tárat, szükség lesz rá. Keresd meg a kulccsal felnyitott folyosót és fordulj jobbra, majd be a dupla ajtókon. Az energiaközpontba érve keresd meg a monitort és kapcsold fel az energiát. Meglelheted a továbbjutást jelentő ajtót is, így eljuthatsz a következő helységbe lépve megtalálod a harmadik kódot kimásoló masinát is. Használd a gépet, majd menj az itt lévő ajtón keresztül át a generátorközpontba. Keresd meg a monitort, majd helyezd áram alá az eddig működésképtelen felvonót- Ha alaposabban körülnézel, találhatsz egy akkumulátort, amit vegyél fel, majd keresd meg a mentőhelyet és vedd ma-

gadhoz a Coltot, az akksit, a gyógynövényeket és ments egy alaposat. Elhagyva a szobát fordulj jobbra, menj a lifthez és nyomd meg a hívó gombot. Szerencsére Rebeccának sem esett semmi baja, a lány igencsak talpraesett teremtmény (és csinos is). Rövidesen csatlakozik a Team-hez Wesker is, aki már eddig is gyanús volt a számunkra. Kibújik a szög a zsákból, kiderül róla, hogy az Umbrella egyik beépített ügynöke és meglepő módon elég csúnyán megszabadul a Bravo szakasz életben maradt újoncától, Rebeccától (ahogy korábban Enrico-tól is). Wesker egyenesen a biológiai szörnyeteghez kísér, eszetlen halandzsába kezd a világról és a biológiai fegyverekről, majd isteníteni kezdi a kísérletekben a T vírus segítségével életre keltett Tyrant nevű állítólagos csodafegyvert. Az örült fickó azonban csődöt mond: Chris-en a dolgok hallatán keserű nevetés lesz úrrá, aki szánalmas kudarcnak tartja az egész projektet – legalábbis ami a megvalósítást illeti. Wesker ezen feldühödik, majd bemutatót tart a fenevaddal. Kiengedi Tyrant-ot a fagyasztócellából, ámde minthogy a bugyuta szörnyetegnek nem lehet parancsolni, karmait a közelben álló Wesker bordáin kezdi élesíteni. Célozz, lőj, majd húzódj tisztes távolságba. Ismételd a folyamatot, egészen addig amíg a monszter összerogyik (elég gyenge teremtmény biológiai fegyverhez képest szvsz). Mivel elég nagy őrültség lenne itt maradni, ideje meglépni erről az átkozott helyről. Wesker holtteste mellett találhatsz egy kapcsolót, ami a biztonsági ajtót nyitja. Chris és természetesen a mi legnagyobb meglepetésünkre a tündéri lány él és virul, szerencsére viselte a golyóálló mellényt, amikor Wesker fegyvert fogott rá. A visszaút a liften keresztül vezet, ám félúton Rebecca egy pillanatra elhagy téged, hogy beindítsa a kutatóállomás önmegsemmisítő rendszerét, de ne aggódj miatta. Igyekezz tovább, ám mielőtt a lépcsőn felmennél, még lesz egy feladatod. Menj be a szomszédos ajtón, majd végigszaladva a folyosón keresd meg a börtönt, amit az összegyűjtött kódok segítségével tudsz kinyitni. A cellában ismerősre lelhetsz: igen,ő Jill Valentine, aki Chris társa és barátja. Ha sikeres a mentőakció, folytasd a menekülési útvonalat. Az utadba kerülő zombik már egyszerű ellenfelek – a ládán és a létrán felmászva lépj be a dupla ajtón, rohanj végig a folyosón, amikor is Brad-nek sikerül kapcsolatot teremtenie Chris-sel – fogytán van az üzemanyaga, és jelezni kellene neki, ha még élünk, különben vissza kell indulnia – ez pedig nem lenne szerencsés. Illeszd be a felvonót működtető akkumulátort a helyére, mialatt Rebecca is sikeresen csatlakozik a csapathoz. Mivel az idő vészesen fogy Jill és Rebecca előreengedik Chris-t a helikopterleszállóhoz, ahova megérkezvén végy fel a ládából egy rakétát és lődd felfelé a placc kellős közepén. Szerencséd van: Brad, a pilóta észrevette a jelet, ám az utolsó pillanatban, ahogy lenni szokott, feltűnik a főellenség egy utolsó összecsapás erejéig. Tyrant erősebb, mint valaha, így nem lesz könnyű harc őt legyőzni. Weskernek igaza lehetett, legalábbis a monszter szívósságát illetően, ugyanis a jelenlegi fegyverek fabatkát sem érnek ellene. Ha sikerül eléggé legyengíteni, Brad a közelbe merészkedik és ledob a gépről egy rakétavetőt, amit villámgyorsan felszedve lehetőleg pontosan célozzuk be a végső döfését elszenvedő fenevadat.

2.8.2. Egyszerűsített végigjátszás Jill Valentine szemszögéből

Amikor Jill társaival együtt bejut az épület halljába, rövidesen lövésekre lesz figyelmes. Barry és Jill az étkező felé rohan – egy vértócsára lelsz, s míg Barry elemezgetni kezdi, vedd magadhoz a tűzhely fölött található faemblémát, majd a hátsó ajtót elhagyva vedd az irányt a folyosó felé. Balra rálelhetsz a szerencsétlenül járt Kenneth holttestére, és az őt csócsáló zombira is. Egy jól irányzott lövéssel terítsd le, majd fuss vissza az étkezőbe, ahol Barry már a vizsgálatai végéhez tart. Készülj fel: mikor odaérsz, egy másik zombi lép elő, bár a társad könnyen a másvilágra küldi. Vissza kellene menni a Hall-ba, hogy jelentést tehess Weskernek. Jill legnagyobb meglepetésére Weskernek hűlt helye, így Barryvel úgy döntesz, átvizsgálod az ódon kastélyt és később ugyanitt találkoztok majd. Mielőtt azonban elválnál a társadtól, fogadd el Barrytől az álkulcsot, ami a későbbiekben jó használatodra lesz. Fuss a hall jobb oldalán álló ajtóhoz, majd menj be rajta: egy kisebb szobába jutsz, ahol egy női szobort találsz a helység közepén. A kezében levő korsóból vedd fel az első emelet térképét, majd vedd fel a baloldali átjáróban található írógépszalagot és szedd le az élőhalottat. Vedd az irányt a jobb oldali ajtó felé, amivel egy fehér folyosóra juthatsz át, de vigyázz: az áthaladáskor az ablakon két zombikutya ugrik be, amiket minél előbb likvidálnod kell. Ajtón ki, folyosón végig, és keresd meg a jobb oldalra nyíló, csempékkel lerakott szobát. Sétálj át rajta a dolgozószobába, ahol vedd le a falra függesztett sörétes puskát. Ez csapda: ebben a pillanatban a mennyezet ereszkedni kezd, azonban Barry segítségedre jön. Az összenyomódást elkerülve keresd meg a folyosó végében levő festményekkel teli helységet, ahol néhány holló eltávolítása után nyomd meg a falon található portrék alatti gombokat a következő sorrendben: (újszülött, csecsemő, fiatal fiú, fiatalember, középkorú ember, öregember) A leghátsó kép kapcsolója a megfelelő sorrend benyomása után egy fali üreget fed fel, ahol egy hatszögletű medált vehetsz magadhoz. Kiérve a folyosóra, keresd meg a raktárszobát, ahol találhatsz ládát a nálad levő tárgyaknak. Vedd fel a sarokban található növényirtó szert (chemicals), majd siess az emeletre (útközben szedd le a két zombit.) Barry már ott vár és a kezedbe nyom egy páncélökölhöz használható mérgező savtartályt. Folytasd az utad az emeletre, majd a baloldali átjárón keresztül sétálj át az étkező emeletére. Végezz a két zombival, és lökd le a törött korlátnál a közelben levő kőszobrot. A hátsó ajtón keresztül újabb folyosóra juthatsz.

Az egyik végében egy téli kertet találhatsz, benne egy harcias növénnyel – a metódus hasonló Chris-éhez: töltsd bele a vízellátó szivattyúba a mérget és a teremtménynek rövidesen annyi lesz. Az elpusztult növényen átlépve találhatsz egy pajzs emblémájú kulcsot. Miután itt mindennel végeztél, a folyosón első jobbra nyíló szobában levő íróasztalon egy naplót találhatsz. Óvatos legyél: mielőtt belelapoznál, szedd le a mögüled támadó élőhalottat, aki ezidáig a szekrényben bujdosott (vagy kereste belülről a kilincset.) A szobát elhagyva indulj a folyosó legvégén levő ajtóhoz: lépj be rajta és toldd el a fal mellett található szekrényt, és vedd fel a „Holdfény szonáta" kottáját. Játszd le a zongorán, majd menj be a helységbe és keresd meg az ott található aranyszínű emblémát. Itt ugyanazt a műveletet kell csinálni, mint amit Indiana Jones is véghezvitt a Végzet templomában: helyezd a faemblémát az arany helyére, különben nem tudsz kijutni. A helyzet egyébként érdekes: ha Chris-sel érkezel ide, Rebeccának kell lejátsztania a kottát (Chris nem tud zongorázni), bár gyakoroltatni kell vele egy darabig, mire tökéletes lesz a mutatvány. A művelet után siess az étkezőbe, majd a tűzhely felett árválkodó üres helyre tedd be a frissen szerzett aranyemblémát. Ennek hatására a terem bal oldalán található álló óra elmozdul a helyéről és feltárul előtted egy újabb rejtekhely. Találhatsz benne egy újabb kulcsot is. Ezek után keresd meg az összetört szobor darabjait, ahol a kövek között találhatsz egy kéklő drágakövet, majd szaladj vissza arra a folyosóra, ahol Kenneth holttestére bukkantál még a játék elején. Fordulj jobbra, majd keresd meg azt a szobát, ahol egy falbemélyedésben egy tigris szobor árválkodik. Illeszd a szeme helyére a drágakövet, aminek hatására a szobor elfordul és egy újabb rejtekhelyet fedezhetsz fel. Vedd fel az ott található újabb hatszögletű medált, majd irány a raktárhelység, ahol a be- és kipakolgatás után elsősegély Spray, a pajzsos kulcs és valami erős fegyver mindenképp legyen nálad. Siess a hallba, majd keresd meg a jobb oldalon lenn található ajtót, ami mindeddig zárva volt. Használd a kulcsot, majd odabenn szedd le a zombikat és vedd fel a plusz lőszereket. Az emeleten levő jobb oldali ajtón belépve egy újabb folyosóra jutsz, ahol két zombi lekenyerezése után szaladj a dupla ajtóhoz. Nyiss be, így egy páncélokkal teli terembe jutsz. Told a két szobrot a padlón levő lyukakra, majd nyomd meg a szoba közepén található gombot, aminek hatására újabb hatszögletű medállal leszel gazdagabb. A padlásszobába vezető úton belebotlasz Richardba, aki a földön fetreng és épp haláltusát vív. A katona súlyos kígyómarást szenvedett, amit elmondása szerint a padláson talált óriáskígyó okozott nála. Jill úgy emlékszik, látott ellenszérumot, méghozzá a földszinten levő raktárhelységben. Hiába mész le érte, mire visszaérsz már késő, Richard meghal. Ha feljutsz a padlásra, valóban találkozni fogsz egy kígyóval (elpusztítása hasonlatos Chris esetében), ha sikerül elpusztítani, a fal mentén felveheted a negyedik hatszögletű medált is. Ha idő közben megsérülsz, Barry siet segítségedre, az ellátás után pedig a földszinti raktárhelységben térsz majd magadhoz. Vedd magadhoz a négy medélt, majd menj a festményes szobával szemközti vasajtóhoz. A fedett folyosón két kutya is rád támad, így őket le kell lőnöd. Helyezd be a folyosó egyik falán levő kapcsolótáblába a medáljaidat, ami a kertbe vezető ajtót nyitja ki. Mielőtt azonban a kertbe sietnél, szerezz egy kurblit a kerti szerszámok tárolására alkalmas épület egyik polcról. A kertet elhagyva egy medencés helyre érsz, amiből a környékén levő gépezetnél a kurbli segítségével le-

eresztheted a vizet. Mássz le az így szabaddá tett létrán, majd a medence túloldalán mássz vissza a földfelszínre. A fáról potyogó kígyókkal ne foglalkozz, inkább keresd meg a kerti út végében levő liftet és menj le vele. A két kutya likvidálása után észreveheted, hogy a bal oldali átjáróban levő lift nem működik, mert nincs hozzá áramforrás (akkumulátor) A helység túloldalán levő kapu egy lakónegyedbe vezet. A fal mellett álló szobrot toldd az elágazásnál levő padló lyukára, amivel elkerülheted, hogy a mindent benövő növény csápjai megszorongassanak. A 001-es szobában találsz egy piros könyvet, majd miután magadhoz vetted, keresd meg a fürdőszobát, ahol a zombik likvidálása után ereszd le a kádban levő mocskos vizet és megtalálhatod a C szoba kulcsát. A folyosó elágazását követve (az eltolt szobor mellett haladva) egy nagyobb terembe jutsz, ahol a sarokban levő asztalról egy újabb kulcsot vehetsz fel. Legyél óvatos a fejed felett levő méhkassal (ha megcsípnek, használd a kék gyógynövényt). Siess ki a folyosóra, majd a kulccsal nyisd ki a 002-es ajtót. Belépve két szekrényt találsz, amiket tolj el, hogy az így előbukkanó létrán le tudj ereszkedni a mélybe. Odalenn lökdösd bele a ládákat a vízbe, így át tudsz jutni a túloldalra.

A folyosót követve eljuthatsz egy másik terembe, ahol három úszkáló cápával hoz össze a sors. (nem érdemes velük harcolni) Az egyik ajtó mögött egy irányítóközpontba juthatsz, ahol a kart meghúzva leeresztheted a vizet. A falon levő kapcsolótáblával kinyithatod a szomszédos szobát. Hagyd el a termet, mialatt a cápákkal teli helyen is lefolyik a víz – az áldozatok persze víz nélkül vergődtek a placcon. Siess a szomszédos szobába, ahol a 003-as szoba kulcsát találod. Irány vissza a méhkas szoba, ahonnét a 003-as szoba ajtaja nyílik. A szobában találsz egy könyvespolcot ahol egy egész sok piros könyvet vehetsz észre. Közöttük viszont van egy fehér is, amit cserélj ki a nálad levő piros könyvvel, mire a szemközti szekrény félrehúzódik és egy rejtekajtót tár fel. A terem, amibe bejutsz, az élősködő óriásnövény rejtekhelye, amit addig kell lőnöd, amíg össze nem húzódik. Első látásra elpusztul, de nem: körülfon, ám Barry épp akkor siet segítségedre és már sokadszor menti meg az életed egy lángszóró segítségével. Érdemes megkegyezni, hogy amikor Chris-sel játszol, bele sem tudsz lőni a növénybe, mert kapásból összeszorít téged – neki Rebecca segít és át lehet venni a lány irányítását. Ha végeztél a növénnyel, a méhkast tartalmazó helységen keresztül keresd meg a számzáras ajtót, majd a gombokat a megfelelő sorrendbe (3-4-5) nyomogatva nyisd ki. Odaát találsz néhány üres üveget, vegyszereket és a falon levő feliratot találhatsz. Utóbbi egyébként egy kísérleti növényirtó vegyszer képletét tartalmazza. A V-Jolt előállításához az egyik üres üvegbe tény egy adag UBM2-es formulát, és töltsd fel egy adag H2O-val. Így kapsz egy UMB3-as keveréket. A másik üvegcsébe töltsd egy adag UMB2-es és egy adag UMB4-es anyagot. Fogj egy újabb üveget, önts bele egy adag UMB3-est, majd keverd össze az UMB3-as vegyülettel. Ha mindent jól kutyultál, akkor két üres üveged van, valamint két olyan, amiben két különböző színű vegyszert készítettél. Egyik UMB6-os, a másik UMB7-es formula. Ha idáig sikerült eljutni akkor jó, ha nem, akkor kezdd az egészet elölről. Öntsd össze a két üveget egybe, és így egy UMB13-as vegyületet kapsz. Az egyik üvegbe töltsd egy adag H2O-t, tégy mellé egy adag UMB2-est. Ezt a keveréket add hozzá az UMB13-ashoz és máris megkapod az UMB16-ost, ami nem más, mint a V-Jolt – ezt kerested. A cápás helységből az egyik ajtó egy olyan terembe nyílik, amelynek a plafonjáról hatalmas gyökerek lógtak le. Itasd meg a vegyszerrel a növényt, hogy végleg pusztuljon el. Mikor kiszabadulsz a fogságból, vedd fel a tűzhelyen található kulcsot (Helmet Key), majd indulj el az udvarház felé. Útközben összefutsz Weskerrel, aki állítólag szintén magyarázatot kapott a környéken folyó dolgokra (persze ez valójában nem igaz, Wesker nagyon is felelős az itt történt dolgokért...) Az udvarházba visszatérve halk ajtónyikorgásra leszel figyelmes: valaki követ, mégpedig egy szörnyetek, úgyhogy fordulj gyorsan meg és lőj a szeme közé egy hatalmasat. A folyosó bal oldalán levő szobában a villanykapcsoló aktivizálása után keresd meg az ott bujkáló (Doom Book #1) könyvet, amit átkutatva egy Eagle (sas formájú) medaliont találsz. Térj vissza a raktárhelységbe egy mentés és gyógyítás erejéig, majd siess vissza az emeletre. Találni fogsz egy olyan szobát, amelynek az egyik végében egy zongora áll: üss le néhány billentyűt rajta, aminek hatására előmászik az a hatalmas kígyó, amivel a padlás környékén egyszer már összefutottál. Bár kissé meg volt pörkölődve, még így is ijesztő méreteket öltött. Lődd, ahogy bírod, megállás nélkül: ha közeledik, távolodj, majd ismételd a folyamatot. Miután sikeresen végeztél vele, nézd meg közelebbről az ott tátongó lyukat. Mivel eléggé mély és sötét volt, nem látni semmit, de Barry – mint mindig – most is jókor érkezik, és egy kötelet ajándékoz neked, amivel lemászhatsz oda. Megint a játékmenetből fakadó érdekesség, hogy Chris-nek pl. nem kell kötél, ő Ramboként veti magát a sötétbe – persze visszamászni nem tud, míg Jill pl. igen. Mielőtt lemászol, legyél biztos benne, hogy legalább három tárgyat fel tudsz venni, mert szükség lesz a helyre. Ereszkedj le, keresd meg a közelben levő sírkövet, ami elég gyanús, úgyhogy taszajts egyet rajta. A kő csodák csodájára félremozdul,és egy rejtett út válik szabaddá előtted, amíg egy kibetonozott falú átjárón keresztül vezet. Néhány zombi likvidálása után egy ajtóhoz érsz, túloldalán egy újabb folyosóval. Folytasd az utad a konyhába, ahol a jobb oldali kijáratot egy zombi állja el, így könnyíts a lelkén. Menj át, egyenesen a felvonóba és liftezz fel a felső szintre. A fogadóbizottság üdvözlése után a szemben levő szobában egy elemre (akkumulátor a lifthez) és néhány robbanó töltetre lelhetsz. Szedd fel mindegyiket, majd keresd meg az innét nyíló könyvtárat és az onnét nyíló könyvraktárat. Itt találni fogsz egy szobrot, amit a bekapcsolt lámpa által mutatott helyre kell tolnod. Egy újabb titkos ajtó lesz az eredmény, amin átlépve találni fogsz egy CD diszket (MO).
A könyvtárterem túloldalán egy szekrény eltolása után felszabadul az átjáró, ami egy kisebb helységbe vezetett. Az ablakon kinézve megpillanthatsz egy helikopter leszállópályát is. Térj vissza abba a szobába, ahol a kígyóval harcoltál (a létra és a kötél segítségével), majd siess gyorsan a raktárba, ahol legalább két üres helyet csinálj az inventory-ban (fegyverek, akkumulátor és kurbli mindenképp legyen nálad). Keresd meg a működésképtelen liftet, majd helyezd a helyére az akkumulátort és a bekapcsolt felvonóval liftezz a kerthelység egy sötét kis szegletébe. Használd a kurblit a gépnél, engedd vissza vele a vizet a medencébe, majd a felújított lifttel ereszkedj le. Ahol eddig egy vízfal állta az utad, a műveletek hatására megpillanthatsz egy létrát. Odalenn, a bal oldali ajtó mögött, a folyosó végén összefuthatsz Barryvel, amikor megkérdezi tőled, hogy veled tarthat-e, mondj neki igent. Menj előre, de vigyázz: az egyik sarok mögül egy ijesztő szörnyeteg ugrik a nyakadba – mivel Barryt magaddal hoztad, leszedi a förmedvényt rólad. A másik folyosó végén Enrico is szembejön veled, aki még a Bravo szakasz tagja, és elég ramaty állapotban van. A katona több sebből vérzik, de annyit sikerül megtudni tőle, hogy itt valami nagyon nincs rendben, ugyanis egyvalaki közülünk az ellenség kezére játszik. Eddig jutott a történetben, amikor is egy váratlan lövés hátulról az örök vadászmezőkre küldi. Míg Barry megpróbál segíteni a meglőtt Enrico-nak (hiába), te szaladj a gyilkos nyomába, de útközben vedd fel a földön csillogó hatszögletű kurblit és vigyázz a sarokban megbúvó szörnyetegekkel is. A létrás folyosóra fogsz érni, ahol persze senki sem tartózkodott, de Jill-nek összevág a történet, hiszen rajtuk kívül senki másnak nem volt pisztolya – tehát biztosra vehető, valakinek a keze igencsak benne van a dologban. Helyezd a falon levő lyukba a hatszögletű kurblit, majd tekerd meg és forgasd el a folyosó további részeit elforgatni, így szabaddá vált az út az ajtó felé (ha nem kurblizol, nem tudsz átjutni, az ajtó előtt éktelenkedő szakadék miatt) Egy elágazáshoz érsz, amelynek egyik végében egy hatalmas kőszikla volt. Lassan közelíts felé, mert egy idő után hatalmas robajjal elindul feléd – szaladj vissza az elágazáshoz, így melletted gördül el (a fejlesztők valószínűleg sok Indiana Jones-t néztek korábban).

A szikla erejénél fogva kitöri a falat, ahonnét egy újabb szörnyeteg bukkan elő. Végezz vele, majd indulj felderítő útra az újonnan felfedezett útvonalon. Az ajtó mögött egy óriási mutáns pók vár rád, ami igen nagy küzdelem lesz, így tankolj fel alaposan robbanótöltetekkel, és gyógynövényekkel is. Ha sikerül legyőzni, rengeteg kisebb pók árasztja el a helységet, amiket elég nehéz leszedni, mondván sokan vannak. Ha fogytán vagy a munícionak, a szoba egyik sarkában találhatsz egy túlélőkést is, ami segíthet a likvidálásban. Taposd el a kellemetlenkedő rovarokat, majd vágd szét a helység másik kijáratát elzáró pókhálót – lépj át a kapun, majd irány a következő elágazás, ahol balra egy raktár, jobbra pedig egy újabb ajtó vár rád (nem árt sietni, mert apró kígyók potyognak rád a mennyezetről.) A raktárban (ha nem lenne nálad) vedd fel a Doom könyben találd Eagle medált, a hatszögletű kurblit, és a szükséges egyéb kiegészítőket is. A másik ajtó mögött egy újabb menekülős-kőgolyós okosság lesz, amit kerülj el és a mögötte levő ajtó túloldalán levő helységben keresd meg a második CD lemezt (MO disk) is. Az

áttört folyosón levő lyukba tedd be a kurblit, forgasd el háromszor és egy újabb átjáró lesz a jutalmad, aminek a végén egy szoba árválkodik. Itt told a padlón levő kapcsolóra a szobrot (a kurbli segítségével), aminek eredményeképp egy újabb könyvvel lehetsz gazdagabb. Vedd ki belőle a Wolf (farkas) medaliont, és irány vissza az elágazás, ahol korábban már egy liftet is felfedezhettél. A felvonó egyébként a kert eddig még ismeretlen pontjára visz. A középen álló hatalmas medence két oldalán egy-egy bemélyedést találhatsz, amibe illeszd bele a két állatos medaliont. Ki gondolná, megint egy rejtett lejáró kerül a szemed elé, ahol mássz is le gyorsan és öld meg a sok élőhalottat. Keresd meg a balra levő komputerszobát, majd indítsd el a gépet, lépj be a „JOHN" felhasználói névvel a rendszerbe, majd add meg az „ADA" jelszót. Nyisd ki a B2-es szektor biztonsági ajtanait a „MOLE" kódszóval, majd menj fel a lépcsőn és mielőtt belépnél az ajtón, vedd fel a harmadik MO Diszket az asztalról. Egy előadóterembe jutsz, aminek a falán egy kapcsolótábla árválkodik. Használd a gombokat a szemközti falon levő tároló felfedésére, amiben egy laborkulcs búslakodik. A laboratóriumba a kazánházon keresztül lehet bejutni, amin átgyalogolva egy újabb terembe érhetsz. Itt beindíthatod a B3-as szektor felvonóját. A termek némelyikében elvétve egy-két elég csúnya monszter várakozik (a plafonon közelednek feléd), így óvatosan az ajtók feltépkedésével és a futkosással. Ha tudsz, menekülj el előlük: hagyd el a termet, és indulj vissza az újonnan beüzemelt lifthez, ahol Jill legnagyobb meglepetésére Barryvel fut össze. Menj fel a felvonóval, ahol egy közjáték kíséretében kiderül a turpisság: Barry és Wesker összejátszott az Umbrella Corporationnal, akik a S.T.A.R.S csoportot használták fel a genetikai korcsaik éles környezetben való teszteléséhez (a történet többi része nagyjából megegyezik a Chris esetében történtekkel) Mindketten fegyvert fognak rád, ám Barry az utolsó pillanatban leüti Weskert, így bár összezavarodva, de Jillnel és a katonának a laboratóriumba kell mennie, hogy a Tyrant néven futó fenevadat elpusztítsák.

Barry közreműködésével a Tyrant kiszabadul a fagyasztócellából, ám az utolsó pillanatban Jill elé ugrik és megvédi őt a sérüléstől. Elnyúlik a földön, neked pedig meg kell küzdened a szörnyeteggel – a technika ugyanaz, mint Chris esetében. Miután Tyrant kifeküdt (nem pusztult el véglegesen, könnyű is lenne), az időközben feltápászkodó Barryvel szaladj a felvonóhoz, mert a beindult önmegsemmisítő folyamat miatt igencsak szorít az idő. Tedd be a helyére a földön heverő akkumulátort, ezzel „életet" tudsz lehelni a működésképtelen liftbe. Chris-hez hasonlóan, itt is lehetőséged van megmenteni a társad a cellából: a kifelé vezető úton eljuthatsz a börtöncellához, ahol az ott raboskodó Chris-t a MO diszkekről leolvasott kód segítségével szabadíthatod ki. (a folyamat majdnem ugyanaz, mint Chris esetében, három gép segítségével kell leolvasni a fogva tartó kód egyharmadát). Kifelé menet a leszálló pályára értek, ahol a fal melletti jelzőrakétát a magasba lőve fel tudod hívni a helikopterrel köröző Brad figyelmét, hogy még bizony életben vagytok. Nem sokkal később megérkezik a segítség, ám a finálé még vissza van: Tyrant feléled, és erősebb, mint valaha – ha időközben felvetted a páncélöklöt a raktárban, akkor nem lesz nehéz dolog elintézni – ellenkező esetben eléggé meggyűlhet vele a bajod (a technika dettó ugyanaz, mint Chris esetében). Az utolsó pillanatban sikerül felszállni, mikor az egész létesítmény a levegőbe repül – Jill elküldi ugyan a bizottságnak a jelentését, ám nincs bizonyíték arra, hogy a kúria és környéke a levegőbe repült. A történet ezzel valószínűleg még nem ért véget...

3. RESIDENT EVIL 2

Fejlesztő: Capcom Production Studio 4
Kiadó: Capcom (GC/PS2), Virgin Interactive (PC)
Megjelenési dátum:

1998 január 21 (NOA PS)
1998 január 29 (JAP PS)
1998 május 8 (EU PS)
1999 február 19 (JAP PC)
1999 február 28 (NOA PC)
1999 június (EU PC)
1999 december 22 (JAP DC)
2000 április 28 (EU DC)
2000 december 15 (NOA DC)
2003 január 14 (NOA GC)
2003 január 23 (JAP GC)
2003 május 30 (EU GC)

Kategória: túlélő-akció, TPS)
Játékmód: egyjátékos
Platform: Gamecube, Playstation, PC, GC, N64, Dreamcast
Média: 1x GC Optikai lemez, 2 PS/PC CD-ROM, 1 DC GD-ROM

A Resident Evil 2 eredetileg 1998-ban jelent meg Playstation-ra, és a sorozat második epizódjaként van jelen. Később PC, Nintendo 64, Sega Dreamcast, és Gamecube portot is kapott. A történet 1998 szeptember 29.-én játszódik, két hónappal az RE1 eredeti cselekménye után, amikor is a T-vírus elszabadult a város csatornarendszerében és a patkányoknak köszönhetően épp kitörni látszik a mélységből. Két új karakter, az újonc rendőrtiszt Leon Scott Kennedy és az egyetemista Claire Redfield történetét meséli el (további információkért lásd a karakterleírásokat).

3.1. Karakterek

3.1.1. Ada Wong:

- Életkor: nem ismert
- Súly: nem ismert
- Magasság: nem ismert
- Vércsoport: nem ismert

A gyönyörű Ada Wong visszatérő karakter a Resident Evil sorozatban. A misztikusság körülölelte ázsiai vonásokkal büszkélkedő amerikai szépség ravasz titkos ügynökként tűnik fel a Resident Evil 2 és Resident Evil 4-ben. Bár a megemlítés erejéig a Resident Evil 1-ben is szerepel, igazi szerephez csak a folytatásban jut. Az RE2-ben Leon Scott Kennedy oldalán tűnik fel – úgy tűnik, elveszett Umbrellás barátját, John-t keresi, ám igazi indítékát csak később fedi fel. A kép csak a Resident Evil 4-ben hat évvel az Umbrella-ban történt események után tisztul ki a rejtélyes nő körül. Ada múltjáról nem sokat tudni: titkos ügynökként dolgozik titkos szervezetnél akinek az a célja, hogy a Föld összes biológiai fegyveréből mintát és tudomást szerezzen – ezzel magyarázható Ada felbukkanása az Umbrella kutatóállomásán is. Titkos ügynöksége mellett képzett bérgyilkosnő, aki számtalan harci technikában jártas, mellesleg kiválóan ismeri a fegyvereket is. Saját indíttatásból állt be a a legtöbbször csak „The Agency", vagy „The Organization"-ként hivatkozott szervezetbe, feltehetően az Umbrella-ban történt események miatt. Amikor sikerült beszivárognia az Arklay-i kutatóintézetbe, Ada-t gyenge szálak fűzték az egyik kutatóhoz, John-hoz ám mint később kiderült, a fiú komoly szándékait nem figyelembe véve csakis a megbízója számára értékes információk megszerzése miatt. Az Arklay-ban történt incidensek miatt John később T-vírussal fertőződik és meghal, ám mielőtt végleg eltávozott volna az élők sorában, egy levélben meghagyta Ada-nak, hogyan hozhatja nyilvánosságra az eltitkolt kísérleteket és az Umbrella-ban történt súlyos biológiai katasztrófát. Mai napig tisztázatlan, hogy Ada-nak hogyan sikerült élve, fertőzéstől mentesen kijutnia a kutatóintézetből. Néhány hónappal később, Ada újabb megbízatást kapott: felettesi a Raccoon City incidens okán G-vírus minta begyűjtéséért küldték, amelynek kifejlesztése és elszabadulása leginkább William Birkin professzor kezéhez köthető. Ada a kutatást a Raccoon City-i rendőrkapitányságon kezdte (RPD), ahol egy bizonyos Ben Bertolucci nevű újságírót keresett, aki válasszal szolgált volna néhány kérdésére Umbrella-t illetően. A kihalt kapitányságon való kutakodása közben futott össze a szintén az épületben ténykedő újonc Leon Scott Kennedy-vel, akit teljesen lenyűgözött a nő szépsége és merészsége. Leon segítségével sikerült rátalálnia a börtönben veszteglő Ben-re, aki önvédelemként zárta magára a rácsot. Ben mindent kitálalt volna arról az összeesküvésről, ami a rendőrfőnök Brian Irons és William Birkin professzor között jött létre az Umbrella ellen, ám mondandóját nem tudja teljesen befejezni, ugyanis a William Birkin-ből származó parazita a mellkasából kifejlődve elpusztítja a nyomozó riportert. Ada és Leon az esemény után úgy döntenek, egymást segítve megpróbálnak elmenekülni az elátkozott városból a csatornákon keresztül, ám mikor a professzor még életben levő feleségével összefutnak, Annette Birkin golyót ereszt Leon-ba. Szerencsére Ada nincs túlságosan messze az esemény bekövetkeztekor, így ellátja a fiú sebeit. Rövidesen meglelik azt a liftet, ami az Umbrella titkos földalatti létesítményébe visz, ám mielőtt még beszállhatnának a felvonóba, a felbukkant és ekkor a már néhány mutáción átesett Birkin professzortól súlyos sérülést szenved. Az ezt követő zűrvarban Leon még egyszer végleg szemesül Annette-vel, de a látottak alapján kénytelen feltételezni, hogy Ada életveszélyesen megsérül (attól függően, melyik karakterrel játszol – egyikben lezuhan egy hídról az Annette-vel való szembesülés közben, másikban pedig a Tyrant-tól szenved halálosnak tűnő ütést). Ám a halála utolsó pillanatában a semmiből előbukkan Wesker és a későbbi céljai érdekében megmenti a lányt az átvezető animációban. Ada annak tudatában, hogy Claire és Leon a rakétavető segítségével elintézi a Tyrant-ot, nyugodtan hagyja el a helyszínt. Ada és Wesker ugyan nem tudta megszerezni, amiért jött (HUNK időközben elveszti a G-vírus mintát) elhatározzák, hogy felkutatják Birkin testét és majd azt használják mintának.

3.1.1.1. Leon és Ada kapcsolata

Leon és Ada különös érzelmekkel viseltetnek egymás iránt. Ez már a találkozásukkor észrevehető, ugyanis Leon-t teljesen lenyűgözi a nő szépsége, de Ada sem visszakozik a fiútól. Mielőtt a Tyrant-al kapcsolatos incidens bekövetkezik a játékban, ez bevallásra is kerül. A Wesker's Report c. DVD-ben is elhangzik egy momentum, amiből következtetni lehet a Leon és Ada között dúló érzelmekre. „Meghalni érte, hogy ő élhessen..." A nő szerencsére megmenekül Wesker által (persze az csak később derül ki, hogy Albert nem a semmiért menti meg Ada-t). Ám a végleges momentum kettejük között Leon Tyrant-al való összecsapása után mutatkozik meg. Leon gyengéden átöleli Ada-t és megcsókolja a halálán levő lányt. Ez azonban nem az utolsó pillanat, amit együtt töltenek. Hat évvel később, a Resident Evil 4 európai színterén szintén összefutnak, ahol Ada több alkalommal is megmenti az ekkor már kormányzati ügynökké avanzsálódott Leon-t. Az RE4 sztorivonalának alakulása alkalmával bár azt vallja, nem aggódik Leon miatt „Leon tud vigyázni magára", mégis különös érzelmekkel viseltet iránta. A játék végén ugyanis az a parancs, hogy ölje meg a fiút, nem teszi – ellenkező-leg: megmenti az életét, segít elpusztítani Saddler-t és Leon mellett megszökik a faluból. Segítsége nélkül soha nem sikerült volna hősünknek elmenekülnie. Másrészt, amikor az elnök lánya, Ashley a Resident Evil 4 végkifejlete után megkérdezi Leon-tól, merre van Ada, a fiú ezt válaszolja: „Ő az énem része, akitől nem tudok megválni..." (She's a part of me I can't let go). Ada egyébként játszható karakter mindkét játékban bizonyos ideig. Szerepel az Extreme Battle c. extra módozatban az RE2-ben, és a „The Mercenaries" c. minijátékban az RE4-ben. Unlockolható karakter mindkét minijátékban, miután a játékos teljesíti a megfelelő kritériumokat (lásd: extrák). Ada rendkívül gyorsan mozog ezekben a minijátékokban: szalad, fut, ráadásul gyorsan mozog az ujja is a ravaszon – e kettő kombinációja tipikusan illik az általa megformált szerephez. Ada saját mini-játékot is kapott az RE4-ben „Assignment Ada" (Ada, the Spy a japán verzióban) címmel.

3.1.1.2. Érdekességek Ada Wongról

- Ada saját epilógus dokumentummal rendelkezik a Resident Evil 3: Nemesis-ben, amelyben a közte és Wesker közötti megállapodás mellett egyebekről is beszámol, amit a Wesker's Report-ban sem ismertetnek.

Ada első megemlítése a Resident Evil 1-ben, egy dokumentumban történt, amit a T-vírustól halált szenvedő John nevű kutató írt róla. A rejtélyes Ada többször is feltűnik Leon oldalán a sorozat alatt, és valószínűsíthető, hogy a kettejük közötti gyengéd szál kifejtésre kerül a soron következő epizódban.

- Ada ereiben kínai vér is csörgedezik, családfája a messzi Ázsiára is visszavezethető, erről árulkodnak vonásai (pl. mandula-szemei és overalljának távol-keleti motívumai) és Resident Evil 2-ben található profilja is. Ez azonban önmagában még nem teljes bizonyíték, így elképzelhető, hogy minderre a titkos ügynök munkaköre miatt van szükség. Ada személyiségében megtalálható az elbűvölő nő ugyanúgy, mint a könyörtelen bérgyilkosnő, vagy a mindenhová besurranó ügynöknő. Háromból kettő öltözete nagyrészt piros színekben pompázik – felszerelését tekintve erős kézifegyverekkel rendelkezik, az RE4 „Mercenaries" c. minijátékában robbanó gránátokkal is fel van szerelkezve. Ezek szintén pirosak, mint ahogy Ada ellenség szemében való megítélése is. A RE4-ben Leon és Krauser kés-párbaja közben betoppanó hölgyet a gonosz Krauser „vörös ruhás ribanc"-nak titulálja, ami tagadhatatlan bizonyíték a legtöbb esetben vörös színben való megjelenésre. A Resident Evil 2-ben szintén piros öltözetben tűnik fel: fekete csattal és övvel átkötött derékkal, fekete pisztolytokkal, fekete csizmában, amolyan hideg, mégis vonzó stílusban – nem is csoda, hogy azonnal elvarázsolja Leon-t, aki gyaníthatóan beleszeret a szépségbe. Az RE4-ben aztán kiteljesedik a felszerelés: piros hosszú fénylő, ámde combig hasított szexi ruha, combra erősített fegyvertokkal, fekete magassarkú cipellővel, rövid frizurával, és szintén combra erősített harci késsel. Igazi bérgyilkosnő alkat. Az Assignment Ada c. fejezetben sokkal professzionálisabb ruhaneműt visel: fekete dressz, alatta fekete fehérneművel, taktikai páncélban, teljes harci felszerelésben, fekete kesztyűkkel és fekete csizmával a lábán, kabátujján pedig pillangó mintázattal. A pillangó gyakran feltűnik a ruházatán, mint az újjászülető, folyamatosan megújuló szépség jelképe – ez a momentum Ada egész múltbéli mivoltára jellemző.
- Nem nagy titok, hogy a széria atyja, Shinji Mikami nagy filmrajongó, így Ada Wong megjelenése és szerepköre nagyban köthető a La Femme Nikita (Nikita) c. film főszerepéhez, amelyben egy lezüllött lányból a kormányzat nevel profi bérgyilkost. Ada és Nikita sok hasonlóságot mutat: mindketten nők, mindketten előző életüket hagyták maguk mögött, ráadásul mindketten igazi hideg, gyilkos típusok, ugyanakkor szeretni való igazi nők is egyben. Mindegyikük egy titkos szervezetnek dolgozik, akik szuper-titkos kémeknek képezték ki őket. Mindkettejük karrierjén egyetlen hasadék van csupán: egy férfi iránt érzett szerelem, amely nagy ellentéteket szül a fentről kapott parancs és érzelmi életük között. Mindkettejük rendelkezik egy figyelő mentorral: Nikita-nak ott van Bob, Adanak Wesker – bár eltérő történettel rendelkeznek, még ábrázolásuk is nagyban hasonlít egymáshoz. Ada néhány koncepcióterven ugyanabban a pózban, fegyvert tartva kezében támaszkodik a falnak, mint ami a Nikita c. filmplakáton levő színésznőnél is megfigyelhető. Mindazonáltal lehetetlen minden hasonlóságot kideríteni - a lényeg, hogy Ada életében is ugyanolyan fekete foltok vannak, mint a vele párhuzamba állított filmes eposz főszereplőjében.
- A fentebbiek tudatában talán nem meglepő az újabb francia kapcsolat: a Nikita a francia mester, Luc Besson filmje hasonlóképp, mint a Léon, amiben Jean Reno szerepel Matilda-val, amely Leon Scott Kennedy személyével áll összefüggésben.

3.1.2. Annette Birkin:

- ▶ Életkor: nem ismert
- ▶ Magasság: nem ismert
- ▶ Súly: nem ismert
- ▶ Vércsoport: nem ismert

Annette Sherry Birkin anyja, a néhai William Birkin professzor szeretett felesége. Kiszámíthatatlan, gyakran őrült viselkedésű, aki nem bánt túlságosan jól alkalmazottaival. Férjével együtt az Umbrella Arklay-i kutatólaboratóriumában dolgozott. Mivel a munkája sok távollétet követelt tőle, gyakran napokig nem látta kislányát Sherry-t, akit nagyon szeretett. Annette először a Resident Evil 2-ben bukkan fel, akkor kerülhetünk szembe vele, amikor Leon kiütése után (Annette meglövi) Ada-val, vagy Claire Redfield-del keresgéljük a kiutat. Idő közben elmeséli az ő álláspontját a G-vírussal kapcsolatban. Szerinte az Umbrella megpróbálta elvenni a férje kutatását, aki a történtek és az attrocitások következtében felismerhetetlen szörnyeteggé változott és tönkretette mindhármuk életét. Annette gondolatai világosak: boszszút akar állni az Umbrella-n azért, amit tettek vele és a családjával. A Birkin famíliából már csak a fiatal gyermek Sherry ép eszű, ő viszont magára maradt a kutatóállomáson. Bár nem barátkozó típus, meglehetősen sok információt elárul a cég helyzetéről és terveiről annak ellenére, hogy Ada-t és Leon-t is megpróbálja megölni. Claire-el szemben sem toleráns, pediglen Chris húga megmenti Sherry-t és segít neki az édesanyját, Annette-t is megtalálni. Mindkét karakter, Leon és Claire esetében is azonos a vég: Annette meghal, bár különböző módon. Annette később az Arklay kutatólaboratórium területén összefut néhai férjével, a G-vírussal mutálódott Birkin professzor szörnyeteg mivoltával és megpróbálja minden erejével megvédeni a doki hagyatékát, amit már többen is megpróbáltak ellopni tőle – különösen az Umbrella. Annette halála attól függ, éppen melyik karakterrel játszunk. A Leon A/Claire B scenarióban a lehulló törmelék miatt (miután Ada-val is összecsap a Power Generator Roomban). Ironikus, hogy pontosan Sherry előtt búcsúzik el, mikor már Claire éppen legyőzi a Tyrant-et. Azonban ha a Claire A/Leon B scenariót választjuk, az emberségét teljesen elvesztő Birkin G-Type 3-as mutációjaként létrejött teremtmény által leli halálát, ám hogy az időközben szintén G-vírussal fertőzött kislányát mentse, utolsó lélegzetével még megsúgja Claire-nek, hogy készíthet ellenszérumot a parazita ellen. Érdekesség, hogy a Capcom Design Works c. könyv szerint Annette Birkin külsejét Jodie Foster nevű színésznő vonásai alapján alkották meg.

3.1.3. Ben Bertolucci:

- ▶ Életkor: nem ismert
- ▶ Magasság: nem ismert
- ▶ Súly: nem ismert
- ▶ Vércsoport: nem ismert

Ben szabadúszó nyomozó-riporter, akinek sikerült beszivárognia az elkerített zónába, hogy információkat és terhelő bizonyítékokat szerezzen a helyi rendőrfőnök Brian Irons és az Umbrella közötti alantas megállapodásról. Ben már az elsők között értesült az Arklay Forest-ben történt biológiai katasztrófáról, amikor egyik kollégája bejutott az Arklay hegységben megbújó kórházba. A vírus kiszabadulása után Ada Wong keresi fel annak reményében, hogy Ben talán tud valamit John-nak, Ada egykori bizalmasának hollétéről. Miután a riporter beszámolt az eseményekről, a rendőrfőnök elkapta és bezárta annak reményében, hogy időközben kitalálja, mit is tesz majd a riporterrel. Ben rövidesen tudomást szerzett a városban zajló eseményekről, így ahelyett, hogy a figyelme a kulcs megszerzésére irányult volna, várt a megfelelő pillanatra, ami biztonságosnak ígérkezik a szökésre. Bizonyítékait egy felvétellel támasztotta alá, amin Birkin professzor és Irons rendőrfőnök hangja hallható, miközben egyezséget kötnek. Sajnos Ben nem jut élve ki Raccoon Cityből, ugyanis az őrült dokival való találkozása alatt G-vírussal fertőzött parazita költözik belé (Leon A), ami pillanatok alatt végez vele, mikor kikel a mellkasában (vagy halálosan megsebesíti, a Leon B scenarióban).

3.1.4. Leon Scott Kennedy:

- ▶ Életkor: 21
- ▶ Magasság: 178 cm
- ▶ Súly: 70 kg
- ▶ Vércsoport: A

Leon Scott Kennedy Chris Redfield és Jill Valentine mellett talán a legtöbbet szereplő karakter a Resident Evil sorozatban. Főszerepet játszik a Resident Evil 2 (Claire Redfield mellett) és Resident Evil 4 játékokban. Az RE2 történeti elbeszélése szerint újonc rendőrt alakít, mialatt a vírus elszabadul Raccoon Cityben. Legfőbb feladatának az igazság és a gyengék védelmét tartja. Hat évvel később, az RC incidens után már titkos ügynöki szerepet tölt be az amerikai elnök oldalán, ahol az elnöknek és családjának életéért felelős.

Leon 21 éves volt, amikor a rendőrakadémiát elvégezve beállt a helyi rendőrkapitányság rendőri erejéhez. 1998 szeptember 22-én érkezett meg Raccoon City-be – nem sokkal korábbi kedvesével történt szakítása után. Érdekes, hogy sehol nem kerül említésre a városba való bejutása, ugyanis ez idő tájt az amerikai hadsereg már karanténzónának minősítette a várost és elzárta a befelé tartó utakat. Leon érkezésére a vírus már elszabadult, s a város lakosságának nagy részét kiirtotta. Raccoon City élőhalott várossá vált, ahol zombik és mindenféle dögevők mászkáltak az utcákon, amikbe Leon is belefutott. A rendőrkapitányságra tartott, mikor az első összecsapását élte meg az élőhalott csordával. Miután sikeresen elmenekült, összefutott a szintén rendőri posztban levő Claire Redfield-del, aki éppen bátyját, Chris Redfield-et kereste a városban. Együtt összefogva sikerül eljutniuk az R.P.D. főhadiszállására, ahol kettéválnak, hogy külön utakat járva próbáljanak kiutat találni a városból. Leon a kiutat keresve ráakad a szépséges Ada Wong-ra, aki éppen tudós barátja, John után kutat. Együtt sikerül felfedezniük azt a csatornarendszert, ami az Umbrella titkos földalatti kutatóbázisára vezet. A menekülés során Ada halálos sebet kap (először a mutálódott Birkin professzor karmolásától, majd golyót Tyrant-tól/Annette-től – attól függ, éppen Leon-nal, vagy Claire-el játszunk éppen). Leon még Ada halála előtt leleplezi az igazságot, hogy Ada egy nemzetközi szervezet ügynöke és hogy a G és T-vírusokból származó mintákért jött. A kalandok végén Ada megmenekül (Wesker segítségével), a végső összecsapás alkalmával Leon és Claire pedig elintézi a Tyrant-ot, amit egy ismeretlen figura segítségével ledobott rakétavetővel tesznek meg. Időközben rátalálnak Annette és az egykori Birkin fiatal leánygyermekére Sherry-re, akit magukkal víve kimentenek a létesítményből. A föld alatt húzódó vasút segítségével maguk mögött hagyják a helyszínt, ami az előzőleg bekapcsolt önmegsemmisítő berendezés segítségével elpuszul, magával rántva a mutálódott Birkin szörnyeteket is. Az incidenst követően 1998 decemberében Claire áthelyezteti magát Európába, hogy tovább kutathasson elveszett testvére után, Leon pedig az Egyesült Államokban marad, hogy az amerikai kormányzattal együtt Sherry-nek ideiglenes gyámot biztosítson, és csatlakozzon az Umbrella veszélyes tevékenységeinek felszámolására létrehozott speciális alakulat erőihez. Számos sikeres küldetést követően az egység eléri, hogy az Umbrella Corporation ellen végleges leállítási parancs vegye kezdetét, aminek következtében kormányzati nyomással véglegesen beszüntetik a vállalat működését. Egyik missziója során azonban email üzenetet kap Chris Redfield tartózkodási helyéről.

3.1.4.1. Érdekesség, hogy a RE 2 és RE 4 közötti időtartamban is szerepet vállal. Valamikor 2000-ben, két évvel a Raccoon Cityben történt események után Leon Scott Kennedy már az Umbrella-ellenes speciális osztag oszlopos tagját képezi. A rendelkezésre álló információk során bevetésre indulnak, amelynek célja az esetlegesen még életben levő B.O.W. Prototípus elpusztítása, amely a hatalmas luxus óceánjáró Starlight hajón tizedeli a személyzetet. Leon a helyszínre érkezés után nem sokkal felismeri, hogy a környéken bizony az Umbrella által kifejlesztett T-vírus is jelen van – ezzel egyidejűleg összefut egy fiatal Lucia nevezetű túlélővel is, akivel egymást segítve hatékony csapatot alkotnak a B.O.W. ellen, ami egy hatalmas, szürke színekben pompázó, csápokkal rendelkező humanoid teremtmény, amely a későbbiekben amőba-szerű szörnyeteggé mutálódik át. Mivel Leon 24 óra elteltével sem ad életjelet magáról, egy régi ismerős-barátot küldenek utána, hogy derítse ki, mi történt a fiúval. Barry Burtont, Jill Valentine egykori társát kérik fel az akcióra, aki a helyszínre érkezve eszméletlen állapotban találja a fiút. Időközben Leon magához tér, és Barryvel együtt az utolsó pillanatban sikerül megmenteniük a fiatal Lucia-t a B.O.W. karmai közül. Burton ezután Leon felügyeletére bízza a lányt, ám mikor meglátják legutóbb érkezett megmentőjüket az Umbrella főhadiszállással beszélni a kommunikációs konzolon keresztül, sikerült Barry tartózkodási helyét azonosítani. Leon egy pillanatra úgy látta, Barry elárulta őt. Mikor Barry és Lucia az Umbrella tulajdonában levő tengeralattjárón volt, Leon egymaga elpusztította a B.O.W.-ot, aki épp a hajó üzemanyag ellátó rendszerét próbálta megsemmisíteni. A történtek után Barry és Lucia megtalálta Leont, majd nem sokkal később a fiú elpusztította a valódi B.O.W.-ot, amely a fiatal lány testébe fészkelte magát. A tűzpárbajban látszólag Leon is fertőzött – legalábbis a derekán levő zöld színű seb ezt jelzi. Szerencsére később azonban kiderül, hogy jóindulatú dologról van szó, Leon-nak kutyabaja sincs. Az, hogy ezt a Resident Evil Gaiden c. játékot nem a Capcom készítette, nagyon meglátszik. Egyszerű, könnyű, kevés logikai feladványt jelentő alkotás, amelyben semmi fordulat sincs és ez a tervezett folytatásokra is rányomta a halálos bélyeget. A RE szempontjából semmi jelentősége sincs, a fertőzött egyedekkel együtt a B.O.W is elpusztult, s a három túlélő is fertőzésmentesen került le a hajóról.

3.1.4.2. Az Umbrella feloszlatása után

Amikor Leon és Barry visszatért az Államokba, rövid idő múltán az egész céget sikerült felszámolni. A világ tudomást szerzett az emberi kísérletekről és mélységesen elítélte ezt a fajta kutatási módot. Leon Raccoon City áldozatai előtti tisztelgésképp esküt tett, hogy mindig az igazságot és törvényt szolgálja, amellyel megvédheti a gyengéket és a rászorulókat a leendő, Umbrellához hasonló cégekkel szemben. Leon teljesítménye és eredménye nem maradt ismeretlen az amerikai kormány számára: jelentős híresség vált belőle, amelynek eredményeképp több kitüntetést is kapott. Szerencsére nem szállt fejébe a hírnév: kapcsolatait felhasználva továbbképezte magát, végül szövetségi ügynökként, annál a szupertitkos kormányzati szervezetnél kötött ki, amely közvetlenül az amerikai elnök és családjának biztonságáért felelős. Leon új barátra lelt ügynöktársa, Jack Krauser személyében, aki 2002-ben a jelentések szerint helikopter balesetet szenvedett és elhunyt. Az elismert és veszélyes munkáért, odaadó, profi helytállásáért a boldogtalan kezdő rendőrtisztből a világ egyik legelismertebb titkos ügynökévé vált. Nem volt kétséges tehát, hogy újabb szerephez jut majd, ami be is igazolódott az Európában játszódó RE 4-es produkciójával.

3.1.4.3. Érdekességek Leon-ról:

- Leon Scott Kennedy természeténél és helytállásánál fogva meglehetősen sok emberrel kapcsolatba került a játék során. Sikeres felderítőakciója során kerül arra sor, hogy Ark Thompson detektív a Sheena szigetre érkezik a Resident Evil: Survivor-ban.
- A korai koncepciós terveken Leon és Elza (későbbi nevén Claire Redfield) az Umbrella logójával ellátott golyóálló mellényt viselt, amelyen az U.S.S. (Umbrella Security Service, HUNK egység) betűszó volt látható. Ez volt a Resident Evil 1.5 Remake tervezett védőfelszerelése, amiből egyértelműen sejthető, hogy Leon szerepét eredetileg nem ilyenre tervezték. (Gyaníthatóan az Umbrella belső egységének egyik tisztjét alakította volna).
- Leon RE2-ben és RE4-ben hallható szinkronhangja nem egy személytől származik. Bár mindkettejük keresztneve Paul, előbbit egy kanadai B-filmkategóriás színész Paul Haddad, utóbbit pedig Paul Mercier alakította.
- A Resident Evil Archives Artbook-ban leírtak szerint, miután Leon elvégezte az akadémiát és Raccoon Cityben szolgálatba állt volna, a kedvesével történő szakítás feledésére egy helyi szórakozóhelyen múlatta az időt, ahol elkeseredésében leitta magát és korán nyugovóra térve az éjszakát egy közeli hotelban töltötte. Miután reggel felébredt, magára öltötte a felszerelését és megkezdte élete első szolgálatban töltött napját. A könyvben leírtak szerint előző esti cselekedete mentette meg életét, ugyanis a város ekkorra már hemzsegett az élőhalottaktól.
- Leon Scott Kennedy az egyik olyan Resident Evil karakter, amely nagyon hosszú ideig nem került összetűzésbe a sorozat fekete bárányával, Albert Weskerrel.
- Miután Sherry és Claire Leon oldalán sikeresen kijutnak a városból (és az Umbrella földalatti laboratóriumából), a fiú személyes felügyeletet vállalt A Birkin gyermekért, Claire pedig Európába indult, hogy ott folytassa a keresést bátyja, Chris után. Leon és Claire az incidens után továbbra is tartották egymással a kapcsolatot, nagyon jó barátság alakult ki közöttük.
- A Resident Evil 1.5-ben található véletlenül készült régi fotó, amely a fiút egy kutyával ábrázolja az egyetlen bizonyíték arra, hogy Leon kutyát tartott.
- A Capcom Leon ábrázolására két végleges karaktertervezetet is készített, végül csak az RE2-ben találhatóért fizetett, ez volt ugyanis a szerintük messze legjobb verzió (egészen az RE4 megjelenéséig). Amikor Ayumi Saito interjújában Shinji Mikami-t, a sorozat producerét faggatta, akkor derült ki, miért erre a verzióra esett a választás: Mikami-san elmondása szerint a másik ábrázolás túlságosan is hasonlított Chris Redfield vonásaira.
- Meglepő, hogy eredetileg az első részből ismert Barry Burton lett volna a

folytatás főszereplője – a Capcom az utolsó pillanatban döntötte el, hogy új hőst szerződtetnek az ügy felgöngyölítésére.

- Leon története eredetileg másképp volt megtervezve, mint ahogy azt a Resident Evil 1.5-ben, a Resident Evil 2 prototípusában láthatjuk. Az első verzió szerint ugyanis Leon nem megérkezett volna Raccoon City-be, hanem már az incidens kirobbanása közben a helyszínen lett volna – mégpedig többedmagával a Raccoon City rendőrkapitányságon, ahol a maroknyi csapattal együtt harcolt volna a kintről berontó veszedelmek ellen. Leon még a játék kezdete előtt kiemelkedett volna társai közül és felnyitotta volna szemüket: elmondása szerint sokkal több esélyük lenne a túlélésre, ha kitörnének az egyre zsugorodó biztonságosnak hitt zónából, és az utcákon keresztül próbálnák meg elhagyni a környéket – mintha itt ülnének és várnák a vészesen közelgő halált. Leon RE 1.5-ös scenariójában az eredeti tervek szerint két karakter lett volna segítségére: egyik szerepre Marvin Branagh-t (a fekete halott rendőrtiszt, akivel a Resident Evil 2-ben találkozhatunk az RPD-n), másikra pedig a bájos Ada Wong-ot szemelték ki a fejlesztők.
- Leon és Jack Krauser, kormányzati ügynökökként barátságuk mellett együtt is dolgoztak egészen addig a pillanatig, amikor Jack Krauser akkor még ismerelen okokból kifolyólag eltussolta és megrendezte halálát.
- A Resident Evil 4-ben Leon és a játékos szerezhet egy Matilda nevezetű fegyvert, ami több ponton is köthető egyes mozifilmben látottakhoz. Ez a főhős VP70-es „Burst Shot"-tal tuningolt fegyverével egyenértékű- amelyhez a gyári RE2-es tuning-alkatrészek társulnak. A Resident Evil 4-ben a Matilda referenciaként szolgál a klasszikus „Leon a profi" c. filmes eposzhoz, amelyben a bérgyilkost alakító Jean Reno francia filmszínész összebarátkozik egy fiatal Matilda (!) nevezetű lánnyal, akit mesterségére okít. Az összefüggések kuszaságát tovább emeli, hogy Jean Reno korábban egy másik „survivor" játékban, az Onimusha 3-ban is szerepet vállalt, ahol saját képmását alakítja. Paul Mercier, Leon RE4-es szinkronhangja is felkérésre került a játékban, ahol Reno társszereplőjének, Jacques Blanc-nak angol hangját kölcsönzi.
- Az RE2-ben a többi R.P.D egységgel szemben Leon a teljes testet védő egyenruhában tűnik fel. Ez némiképp eltér az általánostól, főként a színösszeállítását tekintve. Két alternatív formációval rendelkezik, amely a a lövész stílusára és a pisztolyára is hatással van. Míg az egyik alkalmi öltözet, bőrdzsekivel és farmerral, a második egy R.P.D. Szállítójárműhöz használt együttes, R.P.D. felirattal ellátott sapkával. Az N64-es verzióban ez az uniformis lecseréltetett egy S.T.A.R.S. öltözetre, T-Shirt-re, bőrmellényre és napszemüvegre.
- Leon-ról csak évekkel később, a Resident Evil Outbreak fájl #2 „Desperate Times" sencario-ban derül ki, hogy története miért mutat hasonlóságokat Kevin Ryman-nal, ugyanis az elmondottak alapján nem ő volt az egyetlen rendőrtiszt, akinek sikerült élve elmenekülnie Raccoon Cityből. Kevin volt a másik, akivel az RE: Outbreak játékokban találkozhatunk viszont.
- A hosszú évek alatt Leon S. Kennedy volt az egyetlen olyan karakter, ami a legnagyobb hatást gyakorolta a széria rajongóira. Ismeretlen körülményei, kezdőből remek és odaadó túlélő figura vált belőle, aki a rossz körülmények ellenére is csupa jót és bölcset cselekedett (gondoljunk csak Sherry megmentésére és későbbi felügyeletére). Az RE2 után Albert Wesker-hez hasonlóan Leon S. Kennedy is sok érdekes cselekményben szerepel, de csakis a játékon kívüli, a sorozattal foglalkozó hivatalos és nem hivatalos kiadványokban, DVD-ken. Bár nem kapott kulcsszerepet, a neki köszönhetően történt kormányzati megegyezés alapján Sherry Birkin elfelejthette azt a sok szörnyűséget, Chris és Claire újra egymásra talál a későbbi fejezetekben, ráadásul a Code Veronica színfalai mögött általa sikerül megúszniuk az ott történteket, s neki köszönhető az is, hogy Ark Thompson detektív a Sheena szigetekre utazik a Resident Evil: Survivorban. Annak ellenére, hogy az RE: Survivor-ig nem szerepel hivatalosan, az Umbrella ügy folyamatos felgöngyölítése kapcsán mindig érezhető, hogy Leon keze is benne van a történet alakulásában. Ebben nagy szerepe van a rajongóknak is, hiszen a Capcom rengeteg segítő szándékú és rajongói levelet kapott Leon S. Kennedy cselekvés-fikcióival kapcsolatosan. Ez nagyban hozzájárult ahhoz, hogy a régi sorozat lezárása után a modern kori Resident Evil-ben régi-új karakterként ismételten visszatérjen és új arculatával más magasságokba emelje az időközben „Survivor horror"-ból „Survivor-action" stílusjegyeket felvevő franchise-ot. A Resident Evil 4-ben az intrikákkal és remek csavarokkal megáldott történet, az új, felnőttesebb-tapasztaltabb külalak és arcvonás, a képzett elit ügynök aura, a magabiztosság, az új fegyverek, a halálos kés, és szúrófegyverekben való jártasság nagyrészt a rajongók ötlettengerének örökségéből táplálkozik. Leon adott helyzetben való viselkedése és mozdulatai nagyban köthetőek a Metal Gear Solid protagonistája, Solid Snake megnyilvánulásaihoz is, aki bár a távol-keleti harcművészetekben jobban teljesít, korábbi szerepléseiből ugyanúgy magán hordozza vonásainak változásait, mint jelen sorozatunk hőse. Nem nehéz elképzelni, hogy Leon Kennedy az irányítást átvéve a sorozat eddigi legkarizmatikusabb, legkedveltebb és legjobban eltalált karaktere, így nagy valószínűséggel találkozhatunk még vele a későbbi epizódokban is.

3.1.5. Claire Redfield

- ▶ Életkor: 19 év
- ▶ Magasság: 168 cm
- ▶ Súly: 52 kg
- ▶ Vércsoport: 0

Chris Redfield húga, a Resident Evil 2 és a Resident Evil Code Veronica (X is) játékok női főszereplője. Előbbiben Leon S. Kennedy, utóbbiban Steve Burnside oldalán tűnik fel. Claire főiskolai hallgató, aki nagy rajongója a motorosknak, ám miután tudomást szerzett a Raccoon Cityben történt eseményekről, vakmerően a városba indult, S.T.A.R.S.-os bátyja keresésére. A lány még a T-vírus utcára méretes elszaporodása előtt elhagyta a főiskolát, hogy az Arklay incidensben néhány hónapja eltűnt Chris-ről információt szerezzen. A nyomozása során eljutott Raccoon City-be, amely ekkora már horrorfilmekbe illő hellyé változott. Megérkezése pillanatában szembekerül a vírus okán átváltozott élőhalottakkal, de az utolsó pillanatban beleszalad az újon Leon S. Kennedy-be, aki megmenti az életét. Úgy döntenek, közösen elindulnak a rendőrkapitányság felé, ám miután kocsiba szállnak, egy halott sofőr és egy szintén T-vírussal fertőzött potyautas következtében balesetet szenvednek. A hatalmas kamion kigyullad, s kettejük között elvágja az utat. Ennek megfelelően ketté oszlik a scenario, attól függően kivel vagyunk, a cél a rendőrkapitányság épületébe eljutni. Az épületbe érve a S.T.A.R.S. központban Claire felfedezi, hogy Chris az Arklay eset óta már járt a kapitányságon és az ott található dokumentumok alapján Európába utazott, hogy az ott található Umbrella telepek kivizsgálást is megkezdje. Ezek után Leonnal közösen úgy döntenek, kiutat keresnek a rémálomból és elmenekülnek a városból. A terv zseniális, ám nehezen megvalósítható: Claire és Leon szétválik, hogy mindketten kiutat keressenek Raccoon Cityből. A keresés közben Claire összefut a Birkin házaspár (Annette és William) alig hat éves kislányával, Sherry Birkin-nel, aki segít kijutni az időközben bejutott Umbrella komplexumból. A kijutás azonban nem zökkenőmentes: Claire szembekerül a korrupt rendőrfőnökkel Brion Irons-al, aki több túlélő meggyilkolásáért is felelős (többek között Michael Warren polgármester lányának, Eliza-nak halálát). Irons persze elnyeri büntetését, a testébe fészkelt parazita, amit a Birkinből mutálódott szörnyetegtől szenved el, szétszakítja szinte az egész testét. Claire és Sherry röviddel ezután felfedeznek egy, a csatornarendszeren keresztül vezető átjárót az Umbrella földalatti kutatóállomására. Időközben gyakran kettéválnak, hogy egymást segítve haladhassanak előre a laboratórium logikai útvesztőiben. Mialatt Sherry veszélybe kerül, Claire szembekerül a kislány édesanyjával, akitől az utolsó pillanatban megtudja, hogyan mentheti meg a lányt, aki idő közben megfertőződik. Annette nem éli túl az összecsapást. Szerencsére hármuknak sikerül kijutni a komplexumból a föld alatt húzódó vasút segítségével, mialatt a folyton nyomukban levő William Birkin mutálódott testét is sikerül elpusztítani a teljes laboratóriummal együtt. A kijutást követően Claire Európa felé veszi az irányt, hogy folytassa a bátyja utáni kutatást.

3.1.5.1. Érdekességek Claire-ról

- Claire, Chris húgának szerepére eredetileg minden más karaktertől független szőke lányt, nevezett Elza Walker-t szánták a készítők. A Redfield lány későbbi részekben is fontos szerephez jut: bátyja, Chris oldalán a

Resident Evil: Code Veronica és CV X (a későbbi Remake) játékban, illetve Steve Burnside-el karöltve a szintén RE: Code Veronica eseményeire épülő fénypisztolyos lövöldözős RE-ben, amely Survivor 2: Code Veronica címmel vált ismertté.

- Claire szinkronhangját mindkét játékban egy kanadai B-kategóriás filmszínész, nevezett Alyson Court személyesítette meg. Claire egy japán Biohazard 2 (odaát így hívják a sorozatot) TV reklámban is szerephez jut: a George Romero rendezte spot-ban Adrienne Frantz játssza a Redfield lány szerepét.
- Claire Resident Evil 2-es ruházata egy rövid, fekete nadrágból, magas szárú barna csizmából és egy fekete top-felsőre húzott piros színű rövid ujjú golyóálló mellényből áll, amelyen a „Made by Heaven" felirat díszeleg (ezt egyébként odaadja a Sherry-nek a játék során). Alternatív kosztümmel is rendelkezik, amely egy bőrkabátból, egy vörös kendőből, egy topból és a hátán virító „Let Me Live" feliratból áll. Érdekesség, hogy a ritkaságnak számító Nintendo 64-es változatban a felső lila színben pompázik, az eredeti felirat helyett pedig az Angels Studio logó (az N64-es port fejlesztőcsapatának logója) díszeleg rajta . A RE: CV-ben kicsit eltérő felsőt visel. Alternatív ruhaként a játék Battle Mode-jában fehér csizmában, vörös és fekete fehérneművel, toppal is látható (rajta az Umbrella logójával), emellett meglepetésként egy harmadik összeállítást is megtekinthetünk róla a galériában, bár ez utóbbi sohasem szerepel rajta játék közben. Érdekesség, hogy a ruházatán szereplő feliratok a készítők Queen zenekar iránt rajongásból születtek, mindegyik idézet egy-egy Queen dal címét jelenti.
- A Resident Evil 1.5-ben (amely az RE2 prototípusa) valójában még nem Claire, hanem egy kaukázusi származású vagány motoros, szintén szőke lány, nevezett Elza Walker játszotta volna a főszerepet. Elza-t valójában semmilyen kapcsolat nem fűzte Chris-hez: a két lány között annyi a hasonlóság, hogy mindkettő főiskolai hallgató, bár Elza helyileg, a Raccoon University-re járt volna. Ezt a piros-fehér , Raccoon University logo-val díszített overallja is megerősítette. A Capcom az élethűség és az adott helyzetet több szemszögből megélő, egymáshoz kapcsolódó karakter szempontjából Claire Redfield személyére szabja a kalandot. Karizmájuk, személyi adataik megegyeztek, így azokon nem kellett változtatást eszközölni. A Research on Biohazard 2: Final Edition-ban olvasottak szerint Elza háttértörténete meglehetősen hasonlított Claire-éhez: szintén egy eltűnt ismerősét kutatta volna fel, segítségére pedig a véglegesben is látható Sherry Birkin, illetve a Leon S. Kennedy-t leváltó Robert Kendo (a fegyverbolt tulajdonosa) lett volna.
- A Nintendo DS-es Viewtiful Joe: Double Trouble c. játékban a második szinten található egy kép, Claire Redfield-ről, robotizált fejjel.
- Claire adott helyzethez való alkalmazkodásából és mozgásából úgy tűnik, mintha korábban már tapasztalta és tanulta volna az éleslövészetet, azonban minden tudását bátyjával töltött gyakorlatainak köszönheti – Chris szabadidejében sok időt töltött húgával és megtanította egy-két mozdulatra, ami Claire hasznára válhat az életben.
- Nem tisztázott, hogy Leon-hoz hasonlóan Claire hogyan jutott be a hadsereg által lezárt városba. Úgy tűnik, hogy a gyalogos egységek nem akadályozták meg a civilek bejutását a karanténzónába, ha nem volt náluk semmilyen fegyver.
- Claire Redfield rendelkezik karakterkártyával az SNK vs. Capcom: Card Fighters' Clash c. Neo-Geo Pocket Color-ra készített játékban.
- Egy megadott kód használatával a Trickin' Snowboarder c. PS1-es játékban Claire választható karakterként tűnik fel a képernyőn.
- A Clarire öltözetén felbukkanó idézetek „Made In Heaven", és „Let Me Live" a Queen Mother Love c. albumáról származó dalok címei.
- Ali Larter, amerikai filmszínésznő és modell játssza Claire Redfield szerepét a 2007-ben debütáló harmadik, Resident Evil: Extinction c. mozifilmben.

3.1.6. William Birkin

▶ korábbi információkért lásd: Resident Evil Zero

Miután Birkin professzor teste mutálódni kezdett, emberi mivolta még nem szűnt meg teljesen. Elindult a csatornában levő USFU egységek után (akik eltulajdonították tőle a G-vírus mintát), majd kegyetlen megtorlást végzett rajtuk. A csapat meglepődött, aztán megrémült a szörnyetegtől, mert nem számítottak a visszatérésére. A nagy hadakozás odáig fajult, hogy néhány fiola eltört, és a T-vírus a csatornarendszerbe került, ahol a különböző élősködőket, közöttük patkányokat és egyéb kártevőket megfertőzve kijutott a városba. A T-vírus elszabadult, kegyetlen pusztítást kezdve maga után: Raccoon City időközben megszűnt emberi lakóhelynek létezni, amiért az Umbrella Corporation mellett a professzor is felelős volt. Az USFU egységből csak HUNK élte túl az esetet. Néhány nappal később, szeptember 29-én Birkin-nek sikerült kijutnia az RPD karanténzónájából és néhány civilbe G-vírus embriókat ültetett (scenariótól függően), akik között hatéves kislánya, Sherry Birkin is ott volt. Birkin ekkor már nem volt ember: mutációja következtében alaposan megváltozott a szervezete – inkább hasonlított valami szörnyeteghez, mint humanoid lényhez. Érdekesség, hogy az embriók csak a vele azonos DNS-ű alanyokkal működtek közre (tehát csak Sherryvel), a többi test bizonyos idő után kilökte magából őket, így azonnali halált okozva az adott alanyoknak. (A Claire A/Leon B scenarióban Birkin sikeresen beültette a hatéves Sherrybe az embriót). Leon és Claire számos alkalommal összetalálkozik a mutálódott professzorral az RPD karanténzónájából való kijutás közben. William öt különböző formációban tűnik fel, mialatt harcolnak vele. Első alkalommal még nagyjából megvan emberi kinézete, csupán a jobb keze növekszik meg, amelyen egy szem is kifejlődik. A második alkalommal új fejet növeszt, (emberi feje a bal mellkasába olvad) és óriási karmok nőnek ki jobb kezéből. A harmadik transzformációt követően elveszti minden emberi mivoltát, maradék emberi teste beleolvad az egyik kezébe – új hatalmas kezeket növeszt, a régiek pedig a hátába mutálódnak, mintha szárnyak lennének. Miután elegendő sebzést szenved el hőseinktől, újabb mutáción esik át a G-vírusnak köszönhetően. Egy hatalmas száj-szerű szerv fejlődik ki a mellkasából, és négy végtagjára támaszkodva kezd mozogni. A G számára ehhez a formához mindenképp teremtmények elpusztítása szükséges, hogy elegendő energiához jusson a test. Ezt követően nyeri el végleges formáját, amelyben folyamatosan változtatható, daganatokkal teli teste, és csápjai nőnek ki. A transzformációk alatt mindvégig Leon-t és Claire-t üldözi, ahogy a földalatti kutatóállomástól eljutnak a szintén föld alatt levő vasútig. A jelenléte beindítja az Anti-Biohazard Detonating Mechanism önmegsemmisítést. A végső összecsapásban Leon, Claire, és a fertőzött (ám ekkor már ellenszérumot kapott) Sherry megpróbálják megállítani a vonatot, amíg a G a szerelvényen tartózkodik. Végül a vonat elpusztul, magával ragadva az egykoron William dokit, amiből csak egy lángoló eltorzult fenevad maradt. Ám miután hőseink elhagyják a helyszínt, titokban Albert Wesker (már a „The Organization" szolgálatában állva) egy különítménnyel visszamegy azért a biológiai hulladékért, ami a G-ből visszamaradt, hogy megmentse a G-vírus utolsó mintapéldányának DNS-ét.

3.1.6.1. Érdekességek William-ról

- Az első Resident Evil filmben William Birkin professzor is feltűnik egy pillanatra, amikor a mutálódott Matt-et beszervezik a Nemesis programba. A műtőasztal fölé hajolt doktor szerepében a film narrátora, Jason Isaacs látható.
- A Resident Evil: Apocalypse DVD rendezői kommentárjában Paul W.S. Anderson elmondása szerint Isaacs-ot másodszor is felkérték Birkin szerepének eljátszására, de ismeretlen okokra hivatkozva meghiúsult a terv. Így végül a második részben a William Birkin szerepét átvevő Dr. Sam Isaacs szerepét végül egy új színész, Iain Glen vállalta magára. Az esetre azért került sor, mert Dr. Isaacs tudós-kutató szintén az Umbrella Corporation szolgálatában állt és miután Dr. Birkin-t eltávolították a Nemesis projektből, Timothy Cain úr meghívására ő folytatta tovább a kísérleteket. A Resident Evil: Apocalypse-ben azon kutatócsoport oszlopos tagja, aki a Raccoon City Hospital-ban a Matt melletti egyedüli túlélő Alice-n végeztek kísérleteket. Miután stabilizálták az állapotát a kórházban, az Umbrella saját laboratóriumába vitték, hogy telekinetikus képességekkel vértezzék fel és erősebbé tegyék szervezetét. Miután Alice megszökött, Isaacs-nak sikerült még egy titkos protokolláris rendszert ültetnie Alice-ba, amellyel képes volt a lányt az Umbrella irányítás alatt tartani.
- Dr. Isaacs visszatér a trilógia harmadik részében is: a 2007-es Resident

Evil: Extinction-ban megpróbálja meggyőzni Alice-t a sikeres bevetést követő új biológiai fegyver projektjéről.

3.1.7. Sherry Birkin

- ▶ Életkor: 12 év
- ▶ Magasság: nem ismert
- ▶ Súly: nem ismert
- ▶ Vércsoport: nem ismert

Sherry William Birkin,és Annette Birkin tudós-kutatók lányaként látta meg a napvilágot 1986-ban. Az Umbrella Arklay-i kutatólaboratóriumában tényked szüleik elfoglalt munkájuknak köszönhetően keveset foglalkoztak vele, így hozzászokott a magányhoz. 1995-ben, amikor a Birkin házaspárt áthelyezték a Raccoon City alatt húzódó kutatóállomásra, egy új biológiai fegyveren, a G-vírus kifejlesztésén kezdtek el dolgozni. Mikor három évvel később, 1998-ban sikerült stabilizálni a vírust, William megtagadta az Umbrella-nak való átnyújtást a így a vállalat saját speciális osztagát küldte érte. Birkin ennek következtében megfertőződött (magába fecskendezte a mintát) ám később, a csatornában történt incidens következtében a vírus terjedni kezdett Raccoon Cityben is. A zombik ellepte városban az egyetlen menedéket a rendőrkapitányság jelentette, így Sherry is ide került, ahol később összefutott a bátyját kereső Claire Redfield-el. Mivel odakint már katasztrofális volt a helyzet, ezért Claire pártfogolásába vette a kislányt és közösen megpróbálnak kimenekülni a karanténzónából. Sherry azonban nem tudta, hogy a G-vírus utolsó fennmaradt mintáját édesanyja a nyakában lógó medálba csempészte, így később egy Tryrant-ot küldtek utána, hogy szerezze vissza tőle a G-vírust tartalmazó medaliont. (Arról nem tesznek említést, hogy Sherry bizony az átváltozott Birkinnel is találkozott, aki megfertőzte őt.) Claire és Sherry rövidesen a földalatti laboratóriumban találták magukat, ahol többször is szétváltak, hogy egymást segítve jussanak előre a komplexumban. Időközben Claire összefut Sherry édesanyjával is, akinek elmondja, hogy a kislány bajban van, ennek hatására Annette elmondja, hogyan készíthet neki ellenszérumot. Habár Annette ezzel megmentette a kislányát, ő maga nem úszta meg élve. Miután felfedezték a föld alatt húzódót vonatot, Claire és Sherry a vasúti szerelvényhez igyekezett, ahol Leon S. Kennedy vel együtt megpróbálták elhagyni a helyszínt. Birkin mutálódott teste mindvégig követte őket, a végső összecsapásban azonban elpusztul - Sherry, Claire és Leon pedig megmenekül. A Raccoon Cityből való kijutás után Leon-t és Sherry-t megtalálta a hadsereg, miután a kislány szövetségi gondozásba került. Nagyon megszerette Claire-t (aki a kijutást követően Európába indult, hogy folytassa a bátyja, Chris Redfield utáni nyomozást) és mindvégig azt a napot várja, amikor újra találkozhat vele. Rendszeresen viseli a Claire-től kapott piros mellényt, amely mindig emlékezteti a kedves fiatal lányra. Időközben Wesker és a szervezet folyamatosan kémkedik a fiatal kislány irányt a kormányzatba beépült ügynökök segítségével, hátha valami információra bukkannak, amit esetleg Sherry rejteget.

3.1.7.1. Érdekességek Sherry-ről

- Az RE2-ben Sherry az egyetlen, aki nem tud fegyvert használni, mivel még csak gyermek. Emiatt nem tudja megvédeni magát, lassabb, ugyanakkor olyan helyekre is befér, ahova Claire már nem. A hangját Lisa Yamanaka kölcsönzi.
- Érdekesség, hogy Sherry Claire A scenariójában fertőződök meg, Leon B játékában már Leon viszi a az eszméletlen kislányt a vonatra, miközben Claire még mindig ellenszérumot keres neki. A Claire B változatban viszont Sherry soha nem érintkezik az apjával, helyette a Tryantnak köszönhetően kapja el a vírus fertőzését.
- Sherry a Resident Evil 3: Nemesis egyik epilógus fájljában is feltűnik, melyben az RE2 után történtekről olvashatunk róla.
- A Wesker's Report DVD-n Albert elmereng arról, hogy soha nem becsülné alá Birkin-t... megjegyzi, hogy biztosan van valami köthető ehhez a kislányhoz, aki már az „ő kezében van" - ezzel a kijelentéssel új ügynökeire céloz.
- A Claire A scenarióban a Vaccine Synthesis dokumentum, amelyet Annette ad Claire-nek megjegyzi, hogy a „Devil" kódnevű ellenszérum csak megállítja a G-vírus szaporodását és a daganat növekedését, tulajdonképpen el nem pusztítja azt. Ha a Claire A scenariót vinnénk tovább, ez azt jelentené, hogy Sherry még mindig hordozza a G-vírus mintát, így Wesker-ék gyanúja alapos a kislány fontosságát illetően.

3.2. Bónusz minijátékok

A Resident Evil 2 volt az első olyan nem portolt RE játék, amelyben minijátékokat lehetett előcsalogatni, ha a karakter végigjátszotta a scenariókat (A Sega Saturnra készült első részt leszámítva, mert ott is voltak ilyenek). Az eredeti PS2-es RE2-ben kettő, az RE2: Dual Shock Edition-ban pedig plusz egy minijáték bújik meg.

- ▶ **3.2.1. The 4th Survivor**: Miután az összes scenariót teljesítjük legalább „A" fokozaton, a játék mentésével egyidejűleg jelenik meg ez a módozat. A játékos HUNK-ot, az Umbrella Special Forces megmaradt túlélő katonáját alakítja, akit a G-Vírus mintájának megszerzéséért küldött a kutatóállomásra a vezetőség. A feladat felderíteni az RPD által lezárt rónában levő csatornából való lehetséges kijutási pontot. A célponthoz való eljutás nem könnyű, az útvesztőben számos, a játékból származó szörnyeteg és maga a Tyrant is nehéz falatnak bizonyul. A játékos dolgát a véges mennyiségű lőszer is nehezíti.

- ▶ **3.2.2. The Tofu Survivor**: sokkal nehezebb változata a korábbinak, amit akkor nyerhetünk meg, ha a főjáték összes scenarióját legalább háromszor végigjátsszuk A fokozaton. HUNK helyett a játékos egy vicces sajtszerű karaktert irányít Tofu névvel, akinek egyetlen fegyvere, egy kése van csupán a feladat teljesítéséhez. A játékmenet megegyezik a 4th Survivorban látottakkal, de a karakter nem gyengül le nagyobb sebzés esetén, csupán a kezdeti világos színe változik át vérvörösre (illetve lilára, ha mérgezést szenved).

- ▶ **3.2.3. Extreme Battle**: A PS1-es RE2: Dual Shock Version-ban (és az RE2 N64-es-ben) található játékmód egy az egyben az eredeti történetre épül, de puszta akciójátéknak álcázva, mindennemű történeti és logikai fejtörő nélkül. Ebben a játékmódban szintén a laboratóriumból való kijutás a feladat, de időközben meg kell találni a négy elhelyezett anti-biohazard bombát is. Az EB három különböző felvonásra osztható, mindegyik az eredeti játék környezetéből lett kiemelve. Ha a játékos egyszer teljesíti az adott részt, már nem mehet vissza egy korábbi helyszínre. A minijáték során a karakter képes felvenni fegyvereket és hozzájuk való muníciókat és az eredeti játékhoz hasonlóan a mentőhelyeken el is tárolhatja állását. Három nehézségi fokozatban (egymás után nyílnak meg a választási lehetőségek), négy karakterrel (Leon, Claire, Ada és Chris Redfield az RE1-ből – utóbbi kettő egyébként rejtett karakter) lehet teljesíteni ezt a változatot.

3.3. Tárgyak

3.3.1. Ada Photo: Az Ada Inventory-jában található fénykép, ami a kúriában dolgozó kutató John-t és őt ábrázolja. John a Chicago-i központból került át Raccoon City-be.

3.3.2. Bishop Plug: Leon scenariójában található négy Plug egyike, amely a Raccon City rendőrkapitányságáról való kimenekülséhez szükséges. Egy ajtót nyit, amely a csatornarendszerbe vezet. Helye: Rendőrkapitányság, 2F könyvtár. A logikai feladvány megoldásához Leonnal fel kell menned a lépcsőn, majd addig sétálni, míg le nem esik a földszintre. A könyvespolcok megfelelő helyre helyezésével (segít a kép a falon) megkapod a plug-ot.

3.3.3. Blue Card Key: Kék színű biztonsági mágneskártya, ami az RPD több ajtaját is nyitja a központi hall számítógépes rendszerének segítségével. Helye: Claire A/Leon A-ban RPD 1F nyugati szárny, ahol Marvin Branagh adja neked. Claire B/ Leon B-ben miután eloltod a tüzet, a 2F Store Roomban találod..

3.3.4. C4 Plastic: C4-es plasztikbomba, amelyhez detonétor szükséges. Claire a lezuhant helikopter roncsain való átjutáshoz használja. Helye: Claire A /Leon B-ben RPD 1F, Evidence Lockers-nél.

3.3.5. Cabin Key: A B játékok első kulcsa, az RPD be és a Generator Shed-be való bejutáshoz szükséges. Helye: Claire B/Leon B-ben az RPD mögött található kicsi helységben, az asztalon.

3.3.6. Club Key (Precinct Key): az RPD környékeire való be és kijutáshoz négy kulcs szükséges – közülük a zöld színű Club Key a legutolsó, egyben a legfontosabb, legtöbb helyhez szükséges kulcs. Helye: mindegyik játékmódban a szennyvizes területen átjutva Leon játékában Ada, Claire játékában Sherry tér vissza ezzel a kulccsal.

3.3.7. Cord: elektromos kábel. Opcionális tárgy, muníciót és néhány elhalálozást spórolhatsz vele. Két helyen is szükséges, ahol az RPD ablakainak zsalurendszerét zárhatod le vele a betörő hollók ellen. Helye: Mindegyik játékban a vallatószobában találhatod meg.

3.3.8. Crank (Square): lásd: Resident Evil. Az RPD óratornyába juthatsz fel vele, Leon-nak és Claire-nek is szüksége van rá. Helye: az „A" jelzésű scenariókban ha megszerezted a Spade Key-t, bejuthatsz a File Roomba, ahol a jobbra levő polcon találod. Claire B-ben az RPD pincéjében a hátsó részben levő ketrecek környékén találod. Leon B-ben a Chief's Office mögötti Private Art Gallery-ben, a helység hátsó részében levő apró dobozon találod.

3.3.9. Detonator: A C4-hez szükséges detonátor. Helye: Claire A/ Claire B-ben PRD 1F, nyugati irodarészleg, kis mellékhelysége.

3.3.10. Diamond Key (Precinct Key): A négy kulcs egyike, amely az RPD földszinti ajtajainak folyosóin levő helyekhez szükséges. Helye: „A" scenariókban az RPD 2F Store Roomban, a „B" scenariókban a S.T.A.R.S. Roomban, Chris asztalának sarkán.

3.3.11. Down Key (Control Panel Key): Az Umbrella laborjába szállító teherlift két kulcsa közül a „D" betűvel megjelölt példány. Helye: Claire A / Leon A-ben a Vacant Factory-ben lévő Tractor Transport Lift fülkéjében.

3.3.12. Eagle Medal: lásd: Resident Evil. A Wolf Medal-lal együtt a vízesés elzárásához szükséges. Helye: mindegyik játékmódban miután átjutsz a Krokodilos helyszínen, a lépcsőn és a mozgóhídin átjutva az egyik holttestnél találod.

3.3.13. Eagle Stone: Claire scenarióiben három állatfigurás kő szükséges az RPD-ből való kijutáshoz. A sast formáló kődarab ezen három tárgy egyike. Helye: Claire A/Claire B-ben miután a Diamond Key-el bejutsz a kihallgató szobába, a polcokon találod.

3.3.14. Film (A,B,C,D): A játék során négy filmtekercset találhatsz, a tartalmukat az RPD 1F-en levő sötétszobában hívhatod elő. Helyük: 1: „A" scenariók, RPD Locker Room. 2: „A" scenariókban RPD 1F, Press Room. „B" scenariókban RPD Locker Room. 3: „B" scenarióban található, RPD alagsor. 4: ez a titkos film, amit csak akkor találhatsz meg, ha a S.T.A.R.S. iroda asztalával szembefordulva 50-szer körülnézel. Csak ezután kaphatod meg.

3.3.15. G-virus: Az RE2 fő vírusa – további információkért lásd: William Birkin.

3.3.16. Gold Cogwheel: Aranyból készült fogaskerék, az óratorony harmadik emeletén levő nyereményhez szükséges. Helye: minden scenarióban az RPD földszintjén levő Press Roomban kaphatod meg, ha megoldod a logikai feladványt. A feladat: megfelelő sorrendben meggyújtani a fáklyákat az öngyújtó segítségével.

3.3.17. Handgun Parts: Leon VP70-es kézifegyverének tuning alkatrészei. Helye: Leon A/Leon B-ben az RPD 2F nyugati szárnyának mentőhelyén a könyvtár bezárt ajtaja mögött találhatod, amit a Small Key-el nyithatsz ki.

3.3.18. Heart Key (Precinct Key): A négy Precinct Key egyike, amellyel az RPD alagsorába juthatsz le. Helye: Claire scenarióiban a rendőrfőnök irodájában (Chief's office) találod, ami közvetlenül a helikopterroncs mögött található, a 2F-en. Leon scenariójában az RPD nyugati irodájának kisebb mellékhelységében.

3.3.19. Ink Ribbon: lásd: korábbi Resident Evil játékok.

3.3.20. Jaguar Stone: lásd: Eagle Stone. A Jaguar Stone kék színű, de két darabból áll, amit egyesíteni kell. Az első darab megszerzéséhez szükség van mindkét Red Jewel-re. Helye: Claire A/Claire B-ben a lezuhant helikopter mögötti raktárhelységben kell a két ékkövet a helyére illeszteni, és a szobor elmozdulása után már fel is veheted az első darabot. A másodikhoz az aranyszínű fogaskerék szükséges: az óratorony harmadik emeletére érve a megfelelő helyen kell használni ahhoz, hogy megszerezhesd a második darabot.

3.3.21. Joint Plugs: nagyfeszültségű csatlakozók. A B játékok vége felé közeledve kell használni őket a Transport Train (a vonat) beindításához. Helyük: Claire B/Leon B-ben a játék végéhez közeledve egy platform hídon kell átmenned, amin átjutva találhatsz egy panelt a falon. Nyomd meg a gombot, aminek következtében felveheted a dugókat a tárolóhelyről. Vidd őket a következő helységbe, majd használd a falnál levő Generator panelnél.

3.3.22. King Plug: A Leon scenarióban az RPD-ből való kijutáshoz szükséges Plug-ok egyike. Helye: megszerzéséhez szükséged van a két Red Jewel meglétére is. Leon A/Leon B-ben a két ékkövet vidd a lezuhant helikopter mögötti raktárhelységbe a 2F-en (miután eloltottad a tüzet), és helyezd bele a foglalatukba, így megszerezheted a King Plug-ot.

3.3.23. Knight Plug: lásd: King Plug. Helye: megszerzéséhez szükséged van az aranyszínű fogaskerékre. Vidd a kereket az óratorony harmadik emeletére, majd használd a megfelelő pontnál, hogy megszerezd a Knight Plug-ot.

3.3.24. Lab Card Key: Az Umbrella Master Key, amely a Labor mágneszárral lezárt ajtajainak nyitásához szükséges. Claire A scenariója mellett a B-bek is szükséges a labor különböző helyeinek eléréséhez. Helye: „A" scenariókban a Labor B5-ös szintjén, a P4-es helységben találhatod. A „B" scenariókban a Labor B4-es szintjének nyugati szárnyában levő Dorm Roomban találod.

3.3.25. Lighter: lásd: Resident Evil. Az öngyújtó Leon alapfelszereltségéhez tartozik, így csak Claire-nek szükséges keresnie egyet. Helye: Claire A-ban RPD 2F, várószoba. Claire B-ben a Spade Key segítségével menj be az RPD 1F File Roomjába, ahol a polcon találod.

3.3.26. Lockpick: Álkulcs, Claire alapfelszereltségéhez tartozik. Azokat az ajtókat nyithatjuk vele, amihez Leon-nak a Small Key-re van szüksége.

3.3.27. Magnum Parts: ha a Magnum nem lenne bizonyos feladatokhoz erős, a plusz addon-ok segítenek benne, hogy az legyen. Helye: Leon A / Leon B-ben Labor B5-ös szint, P4-es terem – Weapon box Key szükséges a ládika kinyitásához.

3.3.28. Main Fuse: Biztosíték ház, kifejezetten szupra-vezetőkhöz. A Labor különböző helyszíneihez való bejutáshoz és az áramellátás visszaállításához szükséges. Helye: Minden scenarióban Labor B4-es szint, keleti szárny (Cold Room). A jobb oldali gépnél összeállíthatod a Fuse-t.

3.3.29. Manhole Opener: feszítővas, pajszer. Ben utasításai alapján a célpont eléréséhez vezető aknefedél nyitásához használatos. Helye: Leon A / Leon B-ben a cellák környékén találod.

3.3.30. Master Key: A Master Key a B játékok vége felé közeledve a me-

neküléshez lesz szükséges. Helye: Claire B-ben a labor B3-as szintjén találod, miután jártál a Power Roomban. Leon B-ben miután elhagytad a labor B1-es szintjén levő Power Roomot, az események következtében lesz a tied.

3.3.31. MO Disk: lásd Resident Evil. Az A játékok vége felé közeledve a meneküléshez lesz szükséges. Miután megszerezted, a labor B5-ös szintjének városzobájában található hatalmas ajtó mögötti panelnél kell használnod. Helye: a labor B4-es szintjén található Cat Scan Room.

3.3.32. Platform Key: Az utolsó megszerezhető kulcsa a játékban, csak a B játékokban szükséges a megléte. A föld alatti vasúti szerelvényre való feljutáshoz szükséges. Helye: A szerelvény hátsó fertályában, a földön találod. Vidd a Platform Gate-hez és a segítségével átjuthatsz a Platform Bridge-n.

3.3.33. Power Room Key: Az egyedi formájú kulcs a Power Roomba való bejutáshoz és néhány logikai feladvány megoldásához szükséges. Csak a B játékokban szükséges a megléte. Helye: Labor B5-ös szint, P4-es szoba, tábla környéke – a kulcsot a labor B1-es szintjén levő Power Roomnál kell használni.

3.3.34. Red Card Key: Az RPD legfontosabb ajtajait nyitó vörös színű mágneskártya, amit az alagsorban találhatsz. A Main Hall-ban levő számítógépnél a fegyvertár ajtajaihoz vezető utat nyitja. Helye: minden scenarióban RPD alagsor (lejárat a hullaház környékén). Miután felvetted, keresd meg a szintén alagsorban levő fegyverraktárat és használd a kártyát (előtte bizonyosodj meg, hogy felkapcsoltad az áramot.)

3.3.35. Red Jewel (Virgin Heart): Minden karakter számára kettő darab szerezhető a vörösen fénylő ékkőből, logikai feladványok megoldása után. Leon számára könnyebb őket megtalálni, mert Claire-nél az első megszerzéséhez előbb öngyújtót kell találnia. Helye mindegyik scenarióban 1: RPD, 1F nyugati szárny, Briefing Room. Gyújtsd meg a tűzhelyet a közelben és az ékkő kiesik a falon levő képből. Leon könnyen megteszi ezt, de Claire-nek előbb öngyújtót kell szereznie a 2F-ről, mielőtt idejönne.2: a második megszerzése már mindkét karakter számára könnyű feladat. Az RPD lépcsősorán felszaladva keresd meg a szobros logikai fejtörőt. A bal oldali szobrot a jobb oldali fal elé, a jobb oldalit a bal oldali fal mellé kell tolnod. Ha megfelelő helyre toltad a két szobrot, a terem közepén levő mellszoborból kiesik a második ékkő.

3.3.36. Rook Plug: Leon RPD-ből való kijutásához szükséges harmadik Plug. Helye: mindkét scenarióban a kihallgatószobába kell menned, amit a Diamond Key-el nyithatsz ki. Ha bejutsz, a polcok egyikén találod.

3.3.37. Serpent Stone: Claire RPD-ből való kijutásához három kőtárgyra van szükség, a Serpent Stone ezen kövek egyike, amely kígyómintával tarkított felülettel rendelkezik. Helye: mindkét scenarióban RPD 2F, könyvtár. Mássz fel a lépcsőn, és sétálj addig, amíg Claire le nem esik a földre. Állítsd megfelelő sorrendbe a könyvespolcokat a falon látható kép alapján.

3.3.38. Sherry's Photo: Sherry alapfelszereltségét képezi az őt és családját ábrázoló fotó.

3.3.39. Shotgun Parts: Shotgun fejlesztőcsomag, amivel erősebb és gyorsabb lövésekre lesz képes a fegyver.Helye: minden scenarióban ugyanott, az üres gyárban találhatod az egyik utadba kerülő halottnál.

3.3.40. Small Key: apró álkulcs, amivel a nem nyitható helyekre juthatunk be. Csak Leon számára van rá szükség, ő ugyanis nem ért az álkulccsal való ügyeskedéshez. Helye: a játékban több helyen is összefuthatunk vele. Helye: elsőként RPD 2F, keleti szárny, váróterem, vagy a vallatószobában, esetleg a nyugati oldalon található iroda egyik asztalán. Létezik egy harmadik lelőhely is a B játékban, ez a csatornarendszer B2-es szintjén a halott katonánál található.

3.3.41. Spade Key (Precinct Key): Az RPD különböző zárt ajtajaihoz (amiket nem lehet Small Key-el nyitni) szükséges négy kulcs egyike. A Spade Key-t elsőként veheted fel és a File Roomon keresztül bejuthatsz vele a S.T.A.R.S. irodába. Helye: mindegyik scenarióban először az Unikornis medál szükséges a megszerzéséhez. A medállal együtt sétálj az RPD főtermébe, majd helyezd a medált a forrásnál levő foglalatba, így megkaphatod a kulcsot.

3.3.42. Special Key (Locker Key): egyszerű szekrénykulcs, a sötétszobával ellátott mentőhelyen levő levő szekrény kinyitásához szükséges. A kulcs segítségével extra ruházatot és plusz fegyvereket szerezhetsz a karaktereknek. Helye: csak az „A" jelzésű scenariókban szükséges a megléte. Helye: kezdj „A" játékot, majd juss el a rendőrkapitányság bejáratáig fegyverek és muníciók felvétele nélkül. Az RPD-hez érve megpillanthatod Brad Vickers-et zombiként, ahogy a kertből nyíló bejárat felé bandukol. Lődd le (be kell menned az RPD-re plusz lőszerért, mert az eredeti mennyiség nem lesz elég) és megkapod ezt a kulcsot.

3.3.43. Unicorn Medal: apró csillogó medál, unikornis gravírozással a felületén. Logikai feladványok megoldásához szükséges. Helye: „A" scenariókban RPD 2F, S.T.A.R.S. Room. Chris Redfield asztala. „B" scenariókban RPD 2F, Main Hall, a karzat végében.

3.3.44. Up Key (Control Panel Key): „U" megjelöléssel ellátott apró kulcs, amelyből kettő szükséges az Umbrella laboratóriumba szállító Tractor Lift működtetéséhez. Helye: a „B" scenariókban a Tractor Transport Lift közelében levő kisebb lifttel menj le, kövesd az irányt a Control Roomba, ahol megtalálhatod a kulcsot.

3.3.45. Vaccine: A vakcinát tároló fiola megszerzése és megtöltése a legösszetettebb feladat a Resident Evil 2-ben. Sherry-nek van rá szüksége, mert mindegyik scenarióban megfertőződik és Claire-nek szüksége van rá kislány megmentéséhez. Helye: Elsőként a fiolát kell megszerezned, amit a labor B4-es szintjén levő Cat Scan Roomban találsz. Ha felvetted, ugyanabban a helységben a VAM gépezethez kell vinned, amivel a bázisvakcinát készítheted el. A megtöltött fiolával el kell menned a labor B5-ös szintjének P4-es laborjába, ahol a terem túlsó végében levő vakcina szintézis (Vaccine Synthesis) gépnél elkészítheted a végleges „Devil Vaccine"-t Sherry számára. Ez ugyan nem pusztítja el a testében levő G-vírus embrióját, de megakadályozza és hibernálja az embrió kifejlődését.

3.3.46. Valve Handle: A helikopterroncs eloltásához szükséges. Helye: az „A" scenariókban ki kell jutnod a Helipad mellé zuhant helikopter környékére, ahol megtalálhatod a szelepkereket. A „B" scenariókban a szelepkereket a keleti oldalon levő irodában találod és a polcok egyikéről veheted fel.

3.3.47. Weapon Box Key: régi stílusban készült kulcs, az Umbrella logójával a kulcskarikán. Különösen Leon számára fontos, ugyanis fegyver upgrade-t lehet szerezni a segítségével. Helye: mindegyik scenarióban a földalatti vasút környékén található, megtalálásához fény szükséges.

3.3.48. Wolf Medal: apró medál, farkast ábrázoló gravírozással a felületén, amely a Raccoon City alatt húzódó csatornarendszerből való kijutáshoz szükséges. Helye: mindegyik scenarióban a csatornarendszer B2-es szintjén található az egyik halott katonánál. Továbbmenve a Sas medállal együtt kell használnod a vízesésnél levő panelnél.

3.4. Fegyverek

3.4.1. Acid Rounds: lásd Resident Evil Zero.

3.4.2. Bow Gun: erőteljes nyílpuska, ami a nagyobb célpontok, Zombik vagy Licker-ek ellen hatásos. Egyidejűleg három nyílvesszőt képes kilőni, így egyszerre több célpontnál is sebzést okozhatunk vele. A közel levő groteszk célpontok (mint pl. Boss-ok) alkalmával hatványozottan sebez, mert a három nyíl mindegyike ugyanazt a célpontot találja el. Valójában három ok miatt érdemes ezt a fegyvert használni, ad1: muníciót spórolhatsz vele ad2: a

játék első felében, jobb fegyver híján ezzel is meg tudod védeni magad ad3: remek móka a fertőzött hollókat, varjakat a falnak szegezni. Az RE: Code Veronica-ban speciális válfajával is találkozhatunk, amely robbanótöltettel ellátott nyílvesszőket is képes kilőni. Claire két helyen található belőle az „A" játékban: egyszer a fegyverboltosnál, másodszor pedig az RPD kocsiszínje körül. A „B" játékmódban a S.T.A.R.S. irodában levő zárt szekrényből.

3.4.3. Bow Gun Arrows: A fentebb említett nyílpuskához tartozó íjkötegek. Egy-egy adag 30 db. nyílvesszőt tartalmaz. Puskaporral kombinálva robbanó tölteteket készíthetünk velük (RE: CV).

3.4.4. Browning HP Handgun: az alap kézifegyver, amit Claire az RE2-ben használ. Egyszerre maximálisan 13 lőszer tárolható benne, főként kis létszámú zombicsoportok likvidálására használatos – kicsi sebzéssel rendelkezik, gyakorlatias használatra termett. Claire az RPD felé vezető rendőrautó egyikéből szerezhet egyet.

3.4.5. Colt S.A.A.: Régi, vadnyugatias stílusban készült colt, amely észvesztő gyors lövöldözésre és újratöltésre képes. Ez a fegyver csak Claire „A" játékmódjában használható, és csak akkor szerezhető meg, ha rájössz a ruhaneműk megszerzésének titkára (lásd: Special Key). Egyszerre maximálisan 6 golyó fér el a forgótárban.

3.4.6. Combat Knife/Dagger: lásd Resident Evil Zero.

3.4.7. Custom Handgun: A Heckler & Kotch VP 70-es kézi pisztoly tuning alkatrészei, amellyel a fegyver három golyó kilövését automata módban is képes elvégezni.

3.4.8. Custom Shotgun: Leon képes használni, miután megtalálta a Shotgun alkatrészeket (Shotgun Parts). Extra erővel rendelkező lőfegyver, a Magnum-mal egyenértékű sebzést produkál és egyidejűleg 7 töltényt képes betárazni.

3.4.9. Desert Eagle A.E.: A Desert Eagle kézifegyvert nem nagyon kell bemutatni, gyakran szerepelt a '80-as évek akciófilmjeiben is alaptípusként. Éppen ezért kapott helyet az RE2-ben is, ahol Leon fegyvertárát gyarapítja, amellyel könnyen le lehet teríteni minden középnehéz célpontot. Gyakran használatos fegyver a sorozatban, Leon „A" missziójában az éjjeli őrszem kabinjából lehet megszerezni (az alagsor végében levő ajtón átjutva érsz ide, a Heart Key segítségével), míg a „B" scenarióban a S.T.A.R.S. irodában levő szekrényből veheted fel.

3.4.10. Flame Rounds: lásd Resident Evil Zero.

3.4.11. Flamethrower: a lángszóró nagyon gyorsan elfogyasztja a rendelkezésre álló muníció mennyiségét és rövidtávra szól – cserébe viszont nagy tűzsebzésre képes – különösen az óriásnövények, zombik és Boss-ok ellen. Teljes töltettel található meg, a muníció mennyiségét százalékos értékben lehet nyomon követni. Csak Leon scenarióiban vehető fel a zárt szekrények valamelyikéből.

3.4.12. Gatling Gun: az egyike a legerősebb és legnagyobb pusztítást okozó fegyvereknek. A forgótáras helikopter gépágyú rengeteg golyót képes egyetlen másodperc alatt kilőni, bár egy másodperc eltelik a ravasz meghúzása és a kilövés között, mivel a forgótárnak fel kell pörögnie. Ahhoz, hogy megszerezhesd, az egyik karakter „B" játékát mentés nélkül, A fokozatúra kell teljesítened.

3.4.13. Grenade Rounds: lásd Resident Evil Zero.

3.4.14. Handgun Ammo: lásd Resident Evil Zero.

3.4.15. Heckler & Kotch VP 70 Handgun: a Leon által használt alap kézifegyver az RE2-ben, amely már a játék kezdetekor a felszerelését gyarapítja. Egyidejűleg 18 töltény tárolására képes, amely tradicionális munícióból áll. Kisebb zombi csoportok ellen hatásos, bár ha megfelelő mennyiségű lőszerrel rendelkezel, nagyobb Boss-okat is elintézhetsz vele.

3.4.16. M79 Grenade Launcher: Három különböző típusú gránát töltet kilövésére képes gránátvető. Limitált hatósugarú, ámde igen erőteljes fegyver, amely csak Claire scenarióiban tűnik fel egyrészt a S.T.A.R.S. szobában, másrészt az RPD Main Hall-jában.

3.4.17. MAC-11 Submachine Gun: Ezt a félautomata géppisztolyt Claire és Leon is tudja használni, de túlságosan hamar kifogy belőle a lőszert, így kifejezetten a Boss-ok, pl. a G ellen célszerű használni . Érdekesség, hogy miután végigjátszod az RE2-t, a következő kezdetekor a Submachnine Gun végtelen mennyiségű lőszerrel áll majd rendelkezésre.

3.4.18. Magnum Bullets: lásd Resident Evil Zero.

3.4.19. Remington M-1100 Shotgun: Rövid hatótávolságú, de kiváló lőfegyver, nagy találati sebzéssel. Kifejezetten a Licker-ek és az óriáspókok ellen hatásos, de a zombicsoportosulásokat is könnyedén feloszlathatjuk velük. Egyidejűleg maximum 5 töltényt tárolhatunk a tárban, az újratöltés viszonylag gyorsan végbemegy. Leon a játék több pontján is találhat belőle.

3.4.20. Rocket Launcher (RE2): Az RE2 és a játék legerőteljesebb hordozható fegyvere, amely csak a játék végkifejletében elérhető, Mr. X. elpusztításához szükséges.

3.4.21. Shotgun Ammo: lásd Resident Evil Zero.

3.4.22. Spark Shotgun: A speciális kinézetű Shotgun-t csak Claire kezében láthatjuk, mégpedig Birkin G-mutációja alkalmával, amellyel nagy csapást mérhet a szörnyetegre.

3.5. BOSS FAQ

3.5.1. Birkin G-Mutation: William Birkin az egyik fő problémát jelenti az RE2-ben, ezzel együtt a legtöbb harc is vele kapcsolatos. Mialatt a játékkal játszol, fokozatosan derítheted ki, hogy ki ő, hogyan jutott erre a sorsra és éppen milyen formában van jelen – ugyanúgy, mint azok, akik kapcsolatba kerültek vele. A G-vírus mutációja gyors: gyakran pár másodperc alatt megy végbe és rendszerint rusnyább, nehezebben leteríthető lény keletkezik belőle.Birkin professzor G-mutációjával összesen ötször kell szembenézni a Raccoon Cityből való menekülés közben, amely a szinteket elhagyva egyre nehezebb és több kihívást tartogat a karakter számára. Nem árt megjegyezni, hogy az öt átalakulás különböző helyeken, különböző személyekkel és eltérő scenariók-ban kerül a játékos szeme elé. Az alábbiakban egy kisebb útmutatót olvashattok az egyes formákról, a gyenge pontról és az alkalmazható taktikáról.

II. fázis: Az első mutánssal Leon és Claire „B" típusú scenarióiban találkozhatsz először: Ez esetben Birkin egy vastag vascsövet tart még emberi kezében fegyverként. Mindenképp ügyelj arra, hogy ne szorítson be a sarokba, mert egy-két gyors csapás és máris alulról szagolod az ibolyát. Minél előbb kapd elő a legerősebb fegyvered és biztos távolságból szórd meg egy kis ólommennyiséggel.

III. fázis: ez az a forma, amit a legtöbb esetben láthatsz a RE2-ben. Erősebb, mint az I-es fázis, de mindent összevetve nem nehéz elintézni. Leon-nal és Claire-el (Shark Shot) is harcolsz ellene (Leon esetében a tuningolt Shotgun sokat segíthet). Folyamatosan mozogj és sorozd – közelről nagyobb sebzést is bevihetsz, viszont ilyenkor célszerű minden lövés után menekülni, nehogy túlságosan közel kerülj a tűzhöz.

IV. fázis: az „A" játék végén és a „B" scenariók közepe táján bukkan fel ez a típus. Kapd elő a legerősebb fegyvered és lődd, ahogy bírod – már néhány pontos találat is elegendő neki.

V. fázis: Birkin negyedik mutációját a legnehezebb kezelni a futás és ugrás képességeinek köszönhetően. A formája leginkább egy óriás, négylábú kutyához hasonlít, amit sokkal könnyebb hátulról becélozni és

megsebezni. Claire esetében gránátvető, Leon kezében pedig tuningolt shotgun szükséges a gyors és pontos leterítéshez. Folyamatosan fuss, ha ugrani készül, mozogj el, majd kerülj mögé és tüzelj. Ismételd a folyamatot addig, amíg el nem pusztul.

VI. fázis: az utolsó variáció már csak amolyan elrettentésként került bele a játékba: ha van még rakéta a rakétavetőben, egyetlen találattal elintézheted, máskülönben kénytelen leszel azzal lőni, ami még maradt.

3.5.2. G-Type: Birkin mutációja közben létrejött teremtmény, amellyel meglehetősen korán találkozol. Elsőre boss-harcnak tűnik, pedig nem az: csupán elő kell kapni legerősebb fegyvered, és odasózni neki néhányat. Mivel lassan mozog és az általa köpködött mérgező lötty messzire nem ér el, így csak attól kell óvakodnod, hogy közel kerülj hozzá, mert ebben az esetben mozogni sem enged, így lőni sem tudsz könnyen. Két támadási formája van: az első akkor, amikor túlságosan közel mész hozzá, a szorítás mellett a karmaival hasít a húsodba. Ilyenkor nincs mit tenni, gyorsan meg kell lőni valamivel, hogy abbahagyja az araszolást. Ha tétlenkedsz, a belőle kiváló mutánsok megakadályozzák, hogy mozogj és lőj, ráadásul meg is sebeznek. Tipp Claire játékaira: egy gránátvető, némi Acid Rounds-al megtöltve elegendőnek bizonyul ellene. Másik megoldás a Submachine Gun, ami a belőle kiváló apró mutánsok elpusztítása mellett még a nagy szörnyeteget is megsebzi.

3.5.3. Giant Moth: (óriás molylepke): Az óriás molylepkét nem túlságosan nehéz elintézni, noha ez éppen attól függ, melyik pillanatban érkezel arra a helyszínre, ahol tanyázik. Gyakran csak falról falra repül, ilyenkor elegendő folyamatosan tűz alatt tartani, máskor viszont feléd repül, ilyenkor némi futkorászós móka is szükségeltetik a feladathoz. Valójában elég a legerősebb fegyvert előkapni, majd mikor feléd repül, vagy direkt megsebez, még a mozzanat előtt kilőni őt az útból. Néhány pontos találat és már ki is dől, nem nehéz mutatvány. Az óriáslepke a Resident Evil Survivor-ban is visszaköszön, ám likvidálása hasonló, cseppet sem nehezebb, a Shotgun, vagy a gránátvető kiváló fegyver ellene.

3.5.4. Crocodile: az óriás mutáns krokodil a csatornarendszer környékén támad rád váratlanul. Egyetlen támadása van: ha túl közel mész hozzá, elkap és megharap, így mindig maradj tőle tisztes távolságban. Két lehetőséged van: vagy visszafutsz a fali kapcsolóhoz, aktiválod, majd miután az így előbukkanó gáztartályt a krokodil bekapja szétrobbantod a fejét, vagy futsz-lősz, futsz-lősz, mégpedig felváltva, a legerősebb fegyvereddel. Ennek csupán egyetlen előnye van: a vonathoz érve némi meglepetésben lehet részed, ha lecsekkolod a polcot. A krokodil a Resident Evil: Survivor-ban is felbukkan, ráadásul egyszerre kettő is. Ott kénytelen vagy szétlőni őket a Shotgunnal, de mindig csak az egyikkel foglalkozz.

3.5.5. Tyrant-00 (Mr. X.): Az Umbrella által küldött Tyrant a még meglévő G-vírus mintapéldányt kutatja – megállíthatatlan addig, amíg el nem pusztul, vagy meg nem szerzi azt, amire utasították. Meglehetősen groteszk célpontok, akik ellen nem létezik taktika: az egyetlen lehetőséged, hogy szembe állsz vele és lősz, amivel csak lehet, különösképp a nehézfegyverekkel. Támadást csak akkor visz be, ha közel kerül, ugyanis hatalmas tenyerével és végtagjával csak így tud elérni. Ezek elől természetesen ki lehet térni és el lehet futni. Minél többször tér vissza, annál erősebb és gyorsabb: a leghatékonyabb védekezési forma a távolról való nehéz fegyverzet használata. Tyrant-00 az RE: Survivorban is feltűnik (négyszer kell vele szembekerülni), de szerencsére mindig van elegendő tér az adott helyszíneken való megfelelő helyezkedéshez.

3.5.6. Tyrant 003: Ha a Tyrant-00 nem lett volna esetleg elég nehéz, akkor álljon itt a G utáni legerősebb formáció, a RE1-ből már ismerős eredeti Tyrant, ami meglehetősen sokat erősödött a korábbi részek óta. Hatalmas karmokban végződő kezei elől csak két lehetőség van: a menekülés, vagy a biztos halál. A játék vége felé történő összecsapásban egyetlen technika van: távolról, a legerősebb fegyverrel lőni addig, amíg mozog, különben szomorú fordulatot vesz a történet.

3.6. Ellenfelek

3.6.1. Cerberus: további információkért lásd Resident Evil Zero.

3.6.2. Crow: további információkért lásd Resident Evil Zero.

3.6.3. Licker: Ezekről az undorító, hosszú nyelvű, nyáladzó szörnyetegekről néhány információt ki lehet deríteni az RE2-ben található fájlokból is, ám csak jóval azután, mikor először összefutunk velük az RPD egyik folyosóján. Az RE: Survivorban olvasottak alapján a Licker-ek valaha emberek voltak, akiket dupla dózis T-vírussal injekcióztak be. A tömény koncentrátum durva elváltozást okozott a szervezetükben, így a fejszerkezet átalakult, amelyen a nem végleges formában nincsen az agyon semmiféle védőréteg, csont, színtisztán a légtérrel érintkezik. Hatalmas karmokkal rendelkeznek, elsődleges támadásukat a nyelvükkel levő csapás és az úgymond „kaszálás" jelenti. Ha élelemhez jutnak (legyen az akármilyen), folyamatos apró mutációkon esnek át, mígnem kifejlődik a végleges formájuk, amivel gyorsabbak, erősebbek és strapabíróbbak lesznek. A Submachine Gun és a Shotgun hatásos ellenük: gyorsan mozgó lények, így fontos a folyamatos mozgás, helyezkedés – ha a sarokba szorítanak, pillanatok alatt végzetes sebzést produkálnak. Közepes erejű teremtmények.

3.6.4. Mutant Plants: nem sok vizet zavarnak a labor környékén, már messziről hallani, hogy ha csápjaik életre kelnek és mozognak. A legtöbb esetben kikerülhető növények, még foglalkozni sem nagyon kell velük, a sarkokban és a termek közepén bújnak meg, így könnyedén átsuhanhatunk közöttük. Ha azonban eltorlaszolják az utat, a lángszóró és a robbanótöltettel ellátott gránátvető a leghatékonyabb ellenük. Támadási formájukra a gyökerekkel való csapkodás és a méregköpködés, amit megfelelő távolságból gyerekjáték kikerülni. Az RE: Survivor-ban a robbanótöltetek csak a játék vége felé érhetőek el, ám addig a mezei kézi pisztolyok is megteszik ellenük.

3.6.5. Roaches: a mutáns csótányok igazán nem jelenthetnek problémát, a legtöbb esetben még foglalkozni sem kell velük, csak átcammogni rajtuk. AZ egyetlen komolyabb eset a RE2-ben a Sherry-vel való játék, ugyanis a kislány nem tudja tőlük megvédeni magát, így célszerű minél előbb és minél pontosan teljesíteni a feladatot. Az RE: Gun Survivor-ban szintén szerephez jutnak és egy minijátékban is szerepelnek, ahol az a cél, hogy az adott helységben adott idő alatt a lehető legtöbbet leszedjük belőlük.

3.6.6. Spiders: további információkért lásd Resident Evil Zero.

3.6.7. Zombies: további információkért lásd Resident Evil Zero.

3.7.1. Extrák rejtett és titkos dolgok (Gamecube verzió)

3.7.1.1. Kódok:

- **végtelen mennyiségű lőszer**: kezdd el a játékot, majd nyomj Start-ot és a Pause képernyőn keresd meg a Button Config→Aim menüpontot. Tartsd nyomva az R gombot és nyomd le mellé 10 alkalommal a Z gombot.

3.7.1.2. Megnyerhető extrák:

- ▶ **Alternatív scenario Claire-rel**: teljesítsd Leon egyik módozatát bármilyen nehézségi szinten, bármilyen eredménnyel
- ▶ **Alternatív scenario Leon-nal**: teljesítsd Claire egyik módozatát bármilyen nehézségi szinten, bármilyen eredménnyel
- ▶ **Extreme Battle Mode**: teljesítsd valamelyik karakter mindkét scenariójá „A" fokozaton ennek az opciónak a főképernyőn való megjelenéséhez
- ▶ **Új kosztümök**: Az új ruhák megszerzéséhez kezdj új játékot valamelyik karakterrel Normal nehézségi szinten és juss el az RPD-ig úgy, hogy semmilyen tárgyat nem veszel fel. Ne menj be, látni fogsz egy lépcsősort, amin menj le, öld meg a zombivá lett Brad Wickers-t, majd vedd fel tőle a Special Key-t. Használd a kulcsot a Dark Room

szekrényénél, és a felbukkanó képernyőn választhatsz, melyik új ruhaneműt szeretnéd hordani. Mondj Yes-t és a tied az új változat.

- **Gattling Gun**: ahhoz, hogy felvehesd, előbb teljesíteni kell a B scenariókat „A" fokozaton, mentés nélkül. Ezzel együtt a Submachine Gun-t is megkapod, de az itt leírt feltételek teljesítésekor a rakétavetőt is felveheted a játék végén – nem fogja csökkenteni a helyezésed.
- **Rocket Launcher**: Teljesítsd a játékot Hard fokozaton, legalább „B" helyezéssel. Nálad lesz, mikor új játékot kezdesz.

3.7.1.3. Extra karakterek:

- **Ada Wong (Extreme Battle Mode)**: Teljesítsd az Extreme Battle Mode Level 1-et bármelyik karakterrel
- **Chris Redfield (Extreme Battle Mode)**: Teljesítsd az Extreme Battle Mode Level 2-t bármelyik karakterrel
- **Hunk**: Teljesítsd az egyik karakter „B" scenariójét „A" eredménnyel
- **Tofu**: Teljesítsd a játékot hatszor egymás után és nyerd meg a Hunk karaktert is

3.7.1.4. Titkos film: Mint az RE2 egyéb verzióiban, a Gamecube változatban is megtalálható az a rejtett mozgókép, ami a S.T.A.R.S. irodában lapul az RPD-n. Ehhez mindössze ötvenszer egymás után meg kell nézned az asztal tartalmát és elolvasni az „it's trashed" feliratot.

3.7.1.5. Extra lőszer trükk: Mielőtt a VP 70-es kézifegyver, Desert Eagle (Magnum), vagy a Shotgun bővítéshez szükséges alkatrészeket használnád, használd el az összes tárban levő töltényt az ellenfelekre. Az upgrade feltétele után ugyanis teljes tárral kezdesz újra. Ez egy aprócska trükk, ami kifejezetten a Hard nehézségi szint esetén jöhet jól, amikor amúgy is kevés a felszedhető lőszermennyiség.

3.7.1.6. Titkok

- **„S" eredmény elérése**: teljesítsd a játékot kevesebb, mint 1 óra 30 perc alatt. Csak gyógynövényeket használhatsz – nem vehetsz fel semmilyen fegyver upgrade szettet, speciális fegyvereket (mint pl. a rakétavető), és egy adott fegyvert sem dobhatsz el és kaphatsz fel később újra (tehát ha a fegyverboltosnál felveszed a Shotgun-t, akkor az RPD-n már nem teheted meg még egyszer).
- **„A" fokozat**: teljesítsd a játékot 3 óra alatt – nem használhatsz elsősegély sprayt és speciális fegyvereket.
- **„B" fokozat**: teljesítsd a játékot 3 óra alatt
- **„C" fokozat**: fejezd be a játékot 5 és 7 óra közötti játékidővel
- **„D" fokozat**: teljesítsd a játékot 7 óra felett

3.7.2. Extrák rejtett és titkos dolgok (Dreamcast verzió)

3.7.2.1. Kódok:

- **végtelen mennyiségű lőszer**: a játék közben menj a tárgyválasztó képernyőre, majd nyomd be az alábbi kódok egyikét attól függően, melyik típussal játszol. Ha sikeresen beviszed a gombkombinációt, az összes fegyver lőszerszámlálója végtelenre vált.
  - **Amerikai verzió**: FEL,FEL,LE,LE,BALRA,JOBBRA,BALRA,JOBBRA,R Trigger
  - **Japán verzió:** FEL,FEL,LE,LE,BALRA,JOBBRA,R Trigger

3.7.2.2. Megnyerhető extrák

- **Gattling Gun végtelen mennyiségű lőszerrel**: teljesítsd Leon vagy Claire „B" scenariójét három óra alatt, „A" fokozatban – a felbukkanó képernyő tudatja veled, hogy a következő játék kezdetekor már az alapfelszereltségedet képezi.
- **SMG végtelen mennyiségű lőszerrel**: teljesítsd Leon vagy Claire „B" scenariójét három óra alatt, „A" vagy „B" fokozatban - a felbukkanó képernyő tudatja veled, hogy a következő játék kezdetekor már az alapfelszereltségedet képezi.
- **Extreme Battle Mode és Hunk játékmódok #1**: Teljesítsd Leon „A", majd Claire „B" scenariójét „A" fokozatban
- **Extreme Battle Mode és Hunk játékmódok #2**: Teljesítsd Claire „A", majd Leon „B" scenariójét „A" fokozatban
- **Hunk**: Teljesítsd az „A" scenariót „A" fokozatban, majd a „B" scenariót „B" fokozatban
- **Tofu #1**: Kezdd el a Leon „A" játékot normál nehézségi fokozaton, majd a végigjátszás után tedd Claire „B"-vel is ugyanezt. Majd játszd végig újra a játékot négyszer, Leon „A", Claire „B", Leon „A", Claire „B" sorrendben. Figyelj arra, hogy minden egyes alkalommal „A" fokozatot érj el az összesítéskor.
- **Tofu #2**: Kezdd el a Claire „A" játékot normál nehézségi fokozaton, majd a végigjátszás után tedd Leon „B"-vel is ugyanezt. Majd játszd végig újra a játékot négyszer, Claire „A", Leon „B", Claire „A", Leon „B" sorrendben. Figyelj arra, hogy minden egyes alkalommal „A" fokozatot érj el az összesítéskor.

3.7.2.3. Extra lőszer trükk: lásd Gamecube verzió.

3.7.2.4. Megnyerhető ruhaneműk: lásd Gamecube verzió.

3.7.2.5. Titkos film: lásd Gamecube verzió.

3.7.2.6. Titkok:

- „S" fokozat elérése: lásd Gamecube verzió
- „A" fokozat elérése: lásd Gamecube verzió
- „B" fokozat elérése: lásd Gamecube verzió
- „C" fokozat elérése: lásd Gamecube verzió
- „D" fokozat elérése: lásd Gamecube verzió

3.7.3. Extrák rejtett és titkos dolgok (Nintendo 64 verzió)

3.7.3.1. Kódok:

- **Végtelen mennyiségű lőszer**: nyomd be a Load Game szekcióban a következő gombsorozatot a funkció bekapcsolásához:: FEL,FEL,FEL,FEL,JOBBRA,JOBBRA,JOBBRA,JOBBRA,L,R,L,R,C-JOBB,C-BAL
- **Láthatatlanság**: nyomd be a Load Game szekcióban a következő gombsorozatot a funkció bekapcsolásához: LE,LE,LE,LE,BALRA,BALRA,BALRA,BALRA,L,R,L,R,C-FEL,C-LE
- **Hunk**: nyomd be a Load Game szekcióban a következő gombsorozatot a funkció bekapcsolásához: FEL,LE,BALRA,JOBBRA,BALRA,BALRA,JOBBRA,JOBBRA,L,R,C-FEL,C-JOBBRA,C-LE,C-BALRA
- **Tofu:** FEL,LE,BALRA,JOBBRA,BALRA,BALRA,JOBBRA, JOBBRA,L,R,C-FEL,C-BALRA,C-LE,C-JOBBRA

A helyes kódbevitel után a játék visszaugrik a főképernyőre.

3.7.3.2. Megnyerhető extrák:

- **Hunk (rejtett karakter)**: Teljesítsd Leon és Claire mindkét küldetését legalább „A" eredménnyel.
- **Tofu (rejtett karakter)**: Teljesítsd először Leon, majd Claire küldetéseit is három alkalommal egymás után (tehát a kettőt összesen hatszor) – közülük az első kettőt legalább „A" eredménnyel, ekkor megszerezheted Tofu-t.
- **Speciális fegyverzet**: a felsorolt fegyvereket új játék kezdete esetén, az általad kinyitott első ládából szedheted fel.
- **Gattling Gun**: Teljesítsd egyik karakter „A" scenariójét kevesebb, mint 2 és fél óra alatt, legalább „B" eredménnyel.
- **Machine Gun**: Teljesítsd egyik karakter „A" scenariójét kevesebb, mint 3 óra alatt, legalább „B" eredménnyel.
- **Rocket Launcher**: Teljesítsd egyik karakter „A" scenariójét kevesebb, mint 2 és fél óra alatt, legalább „B" fokozattal, mentés használata nélkül.
- **Randomizer opció**: A Randomizer játékmód engedélyezése esetén a játék megváltoztatja a tárgyak és felszerelések eredeti helyét. A választás lehetőségéhez először Leon és Claire összes scenariójét

teljesíteni kell („A" és „B" küldetéseket is). Ha ez sikerült a főképernyőn egy újabb opció jelenik meg, ahol a Normal és a Randomizer mód között lehet választani. A Randomizer ugyan nehezebb, de szinte biztos, hogy több lőszerhez jutsz hozzá a játék során, mint a Normal választása esetében.

3.7.3.3. Titkos film: lásd Gamecube verzió.

3.7.3.4. Alternatív ruhaneműk: lásd Gamecube verzió.

3.7.3.5. Extra lőszer trükk: lást Gamecube verzió.

3.7.4. Extrák rejtett és titkos dolgok (Playstation verzió)

3.7.4.1. Megnyerhető extrák:

- Rocket Launcher végtelen lőszerrel: Teljesítsd a karakterek 1-es küldetését normal fokozaton kevesebb, mint 2 óra harminc perc alatt, legalább „B" eredménnyel.
- Machine Gun: Teljesítsd a karakterek 2-es küldetését normal fokozaton kevesebb, mint 3 óra alatt, legalább „B" eredménnyel.
- Gattling Gun: Teljesítsd a 2-es küldetést normal fokozaton kevesebb, mint 2 óra 30 perc alatt, legalább „B" eredménnyel.
- Hunk Scenario: Teljesítsd először az 1-es, majd a 2-es küldetést – egyiket legalább „A" eredménnyel, majd mentsd el a játékot.
- Tofu Scenario: Teljesíts hat küldetést, közülük egyet „A" eredménnyel, majd mentsd el a játékot.

3.7.4.2. Extra lőszer trükk: lásd Gamecube verzió.

3.7.4.3. Alternatív ruhaneműk: lásd Gamecube verzió azzal a különbséggel, hogy az RPD-hez érve a metrólejáratnál keresd a zombivá lett Brad Wickers-t. Öld meg, szerezd meg tőle a Special Key-t, majd keresd meg azt a helységet az RPD-n, ahova korábban nem tudtál bejutni,

3.7.4.4. Titkok:

- „S" fokozat elérése: lásd Gamecube verzió
- „A" fokozat elérése: lásd Gamecube verzió
- „B" fokozat elérése: lásd Gamecube verzió
- „C" fokozat elérése: lásd Gamecube verzió
- „D" fokozat elérése: lásd Gamecube verzió
- **Titkos fénykép előhozása:** a Playstation verzióban a titkos átvezető film helyett egy, az RE1-ből ismerős Rebecca Chambers-et ábrázoló képet találhatsz meg. Ehhez meg kell keresned a S.T.A.R.S. Irodát, Wesker asztalához sétálva nézd át a környéket úgy ötven alkalommal.. Eredményül megkapod a filmet, amit a Dark Roomban elő is hívhatsz a berendezés segítségével.

3.7.5. Extrák, rejtett titkos dolgok (PC verzió)

3.7.5.1. Kódok:

- Végtelen mennyiségű lőszer: az alábbi gombsorozattal elérheted, hogy a játék indításától kezdve minden fegyvered végtelen mennyiségű munícióval rendelkezzen: a főképernyőn nyomd be a FEL,FEL,LE,LE,BALRA,JOBBRA,BALRA,JOBBRA,Célzás gombot.

3.7.5.2. Megnyerhető extrák: az extra fegyverek megszerzésével kapcsolatosan lásd a Playstation verzióban leírtakat.

- **Hard Mode**: A nehéz fokozat az Original és az Arrange módban is elérhető. Nem kell semmi mást tenned az opció megjelenéséhez, mint teljesíteni a játék egyik küldetését bármilyen eredménnyel.
- **Hunk (rejtett karakter)**: Elsőnek teljesítsd Normal nehézségi fokozaton Leon „A", majd Claire „B" küldetéseket. A sorrend alakulhat a következőképpen is: Claire „A", Leon „B".
- **Tofu (rejtett karakter)**: A megfelelő sorrendben, Normal módban kell teljesítened a játékot Claire „A", Leon „B", Claire „A", Leon „B", Claire „A", Leon „B" sorrendben. Létezik egy másik variáció is, amely a Leon „A", Claire „B", Leon „A", Claire „B", Leon „A", Claire „B" sorrentben működik.
- **Gattling Gun**: Teljesítsd bármelyik karakter „B" játékmódját kevesebb, mint 2 óra 30 perc alatt „A" eredménnyel mentéssel, vagy „B" fokozaton eredmény nélkül.
- **Rocket Launcher**: Teljesítsd bármelyik karakter „A" játékmódját kevesebb, mint 2 óra 30 perc alatt, „A" vagy „B" fokozaton.
- **Sub-Machine Gun**: Teljesítsd bármelyik karakter „B" játékmódját kevesebb, mint 3 óra alatt „A", vagy „B" fokozaton.

3.7.5.3. Titkok:

- **Rebecca Chambers rejtett fényképe**: lásd Playstation verzió.

3.8. Resident Evil 2 Végigjátszás

3.8.1. LEON A

Mivel Claire a túlsó oldalon rekedt (ráadásul meglehetősen sok az égő zombi a környéken) szaladj előre, fuss el az ellenség között (felesleges rájuk pazarolni a muníciót, mert elég lassúak). Az utca végén egy fegyverboltot találsz, menj be oda. Az átvezető animáció után vedd fel a töltényeket (a pult végében találhatod őket) azonban amikor a polcon levőket is meg akarod kaparintani, a boltban tartózkodó másik egyént kisebb atrocitások érik. Vedd le a tárat a polcról, majd szaladj ki a helységből (a boltos holttestét marcangoló élőhalottakat nem érdemes leszedni, mert csak egy shotgun-t találnál a hozzá való tölténnyel együtt – ezt viszont felveheted később is, így felesleges pocsékolni a muníciót. Szaladj végig Raccoon City sikátorain, majd vedd fel a fehér kocsi rakterében levő tárat. Ebben a pillanatban zombik törnek rád a kerítéskapun keresztül – szedd le őket, majd haladj tovább. Ha leérsz a lépcsőn, a tőled jobbra levő szemeteskukákban találhatsz még Shotgun muníciót. Mássz át az utadat álló konténeren, kerülj ki minden ellenséget és próbálj meg eljutni a busz roncsig. A körülötte zabáló monsztereket hagyd: nem fontosak, inkább szaladj fel a buszra, ahol két célpont mellett egy újabb tárat is találsz majd. Ha letudtad ezt a részt, néhány egyszerűbb céllövölde után eljuthatsz Raccoon City rendőrkapitányságáig. Keresd meg a környéken levő térképeket, majd az előcsarnokba érve elsőnek a 3-as jelzésű szobába menj be, ahol egy halálán levő rendőrtiszttől megszerezheted a mágneskártyáját, amivel az ajtókat nyithatod ki. A kártyával sétálj az 1-es Main Hall közepén levő számítógép terminálhoz és nyittasd ki vele az első emeleten levő ajtókat. Szólítsd magadhoz az asztalon heverő töltényeket, majd ments egyet az ott levő írógéppel – egy tipp: A festékszalagokat ne hordozd magadnál, mert a legtöbb esetben a mentőhelyeken mindig találsz egy-egy darabot az írógép mellett. Vedd az irányt a 2-es terem felé, ahol tedd a kést a ládába, vedd fel a fájl-t a padlóról, majd keresd meg a térkép szerinti négyes folyosót. Kutasd át a fejetlen rendőrtisztet, ahol néhány töltény lesz a jutalmad.

A forduló után a plafonról csepegő vértócsánál egy undorító teremtmény vár rád – szedd le, majd keresd meg a 6-os szobát, ahol a bejárattól balra egy Operation Reportot vehetsz magadhoz. Miután felvetted, hátul a kisebb helységben az öngyújtóval izzítsd be a kandallót. Ennek hatására felveheted az első piros kövecskét, amit a kandallótól jobbra levő sarokban talált tölténytárral nyugtázz. Az emeletre a nyolcas számmal jelzett folyosóval juthatsz fel – az emeleten levő 6-os folyosón áttolhatod a szobrokat az alaphelyzetükkel ellentétes oldalra, tehát a fal mellett található világosabb színnel jelölt négyzetre. Így kihullik a szobor kezéből a kő, amit gyorsan végy is magadhoz, majd irány a 3-as szoba, ami valójában a S.T.A.R.S. speciális alakulatának irodája – a szekrényben shotgun, vele szemben egy láda, amely elsősegély Sprayt rejt magában. Chris Redfield asztalán megtalálod a naplóját, amely alatt egy Unicorn medál mosolyog. A nagy asztal mögött újabb adag töltény vár, és megtudod azt is, hogy Claire él és virul, így szaladj vissza gyorsan az előcsarnokba. Odalenn tedd a medaliont a szökőkút szobrába és egy Spade kulccsal leszel gazdagabb. A Spade kulcs az 5-ös számmal jelölt helységet nyitja, így keresd meg és vedd fel a bejárattal szembeni polcról a Patrol Report-ot. A fémlétrát tuszkold oda a szekrényhez, mert rajta felmászva találhatsz egy kurblit is. Ezt felvéve szaladj a második emeletre, ahol irány a kettes folyosó, amit a Spade kulcs használatával tudsz elérni.

Az egyik végében, amelyből nincs tovább út, találsz némi muníciót majd, ám ami fontosabb, hogy a helységben található kisasztalban olyan tárgyakat találhatsz, ami Weapon Upgrade-ként funkcionál, ugyanis átalakítja a pisztolyod automata fegyverré – érdemes összerakosgatni, mivel elég jó szolgálatot tesz majd a későbbiekben. Az asztal melletti ajtó a rendőrkapitányság könyvtárába nyílik. Belépve szaladj fel a lépcsőn, majd ki az első ajtón, amit látsz. A harmadik emeletre jutsz fel, ahol a folyosó végén az 1-es szobát találod. A falon felfedezhetsz egy nyílást: illeszd be a helyére a kurblit, amit megtekerve egy titkos lépcsőt engedhetsz le. Hagyd a kurblit a falba, majd sétálj vissza a könyvtárba: keresd meg az ajtóval szembeni párkány végét, majd földet érés után nézd meg alaposabban a falon levő képet, majd az ábrának megfelelően állítsd be a könyvespolcokat (mozgatni tudod őket) Leírom, hogyan: elsőnek nyomd meg a piros gombot – ekkor ki tudsz majd menni. A bal szélső polcot mozgasd egy fokkal jobbra, a következőt úgyszintén, mire kinyítlik az egyik kép és egy Bishop dugóval leszel gazdagabb. Vedd az irányt a dupla ajtó felé, majd áthaladva rajta a 7-es számmal jelölt folyosón engedd le a vészlétrát, így legközelebb már nem kell nagy kerülőt menned az emeletre. A 8-as helység a titkárnő naplóját és egy Small Key-t rejt. Kered meg a 14-es folyosót. Ahol némi ellenállásba ütközöl majd, de mivel az egyik végén hatalmas tűz ég, menj ki az ajtón. A folyosón, ahol vagy, találni fogsz egy hatalmas vasajtót: nyisd ki, de ne menj be rajta még, inkább fuss el a végébe, ahol a madaras holttestnél találhatsz egy tárat. A varjakat az automata pisztolyoddal könnyen le tudod szedni (annak ellenére, hogy majdnem szívrohamot kapsz a váratlan meglepetéstől). A 13-as helységből kémlelve megtalálod a tűz okát, de ne érdekeljen: sétálj le a lépcsőn, át az udvarhelységen, és keresd meg a 18-as helyet. Vedd fel a Valve Handle-t, majd menj vissza a lezuhant helikopterhez és a kerítés mögött nyisd ki a csapot. Ez eloltja az égő roncsot, te pedig kutasd át a maradványokat, mert lőszereket fogsz találni ott. Vedd az irányt visszafelé a 8-as szobába, és vedd magadhoz a korábban megszerzett két piros színű követ (ha nem lennének nálad). A lángok eközben eltűntek az épületből is, így be tudsz jutni a 15-ös számmal jelölt helyre, ahol egyenként tedd be a köveket a női mellszoborba. Ekkor megkapod a King dugót és a ládáról felveheted a gyémánt (Diamond) kulcsot is. Ha munícióra lenne szükséged, a sarokban találhatsz egy keveset. Sétálj ki a 16-os számmal jelzett balkonra, majd vedd az irányt az első szint felé. A folyosón találhatsz egy-két hasznos dolgot az ott fekvő hullánál – ha a szemközti ajtóhoz Heart kulcs kell, jó helyen jársz. Keresd meg a 15-ös számú szobát és az abban levő apró helységet: találsz benne egy széfet, aminek a fájlokból kiolvasható a kódja: 2336. Találhatsz benne egy kevéske lőszert, de ami fontosabb: egy újabb térképet is. Egészségi állapotod javíthatod az íróasztal mögött termő néhány zöld nyövénnyel is.

A helységet a kettes dupla ajtón hagyd el, majd spuri a 14-es folyón végig, egészen a 10-es és 11-es szobákig, amit fosszál ki, ha még nem tetted volna. Bizonyosodj róla meg, hogy megtaláltad és felvetted a Rock dugót, majd kukkants át a 8-as jelzésű folyosóra, ahol most már ki tudod nyitni a 17-es helységbe vezető átjárót. Néhány élőhalott támadásának leverése után vedd fel a mikrofilmet és a Shotgun lőszert a fiókokból, majd tedd tiszteletet a 3-as jelzésű irodában is. Az apró helységben megint összefutsz a fekete fickóval, aki az utolsó találkozásotok óta látszólag rosszabb formában van (a T vírus, ugye). Bánj vele óvatosan, majd vedd fel az asztalon heverő Heart kulcsot, illetve a helység nagyobb szegletében az egyik asztalon található üdvözletet is. Eü. és készenléti állapotod a sarokban levő gyógynövények, a szekrényben levő lőszerek javíthatják. HA mindent felszedtél, akkor menj vissza az első emeleten található 15-es jelzésű helységbe és nyisd ki a Heart kulccsal. Az így felfedezett útvonal az alagsorba vezet, ami nem épp bizalomgerjesztő hely, ugyanis néhány T vírussal fertőzött eb ront neked. Tanítsd őket móresre, majd irány az 5-ös szoba, ahol a falon levő masinával be tudod állítani a rendőrkapitányság elektromos hálózatát. A közelben levő polcon egyébként találhatsz egy újabb térképet is, de koncentrálj a kapcsolóra. Az elsőt és másodikat nyomd felfelé, a harmadikat le, a negyediket megint fel, az ötödiket ismét le. Ezzel a mozzanattal könnyedén ki tudod majd nyitni a 4-es fegyverszoba ajtaját. Folytasd az utad az 1-es parkoló felé, ahol a játék során először futsz össze Ada-val, aki látszólag egyedül nem birkózik meg a feladatával, így segíts neki eltolni a járgányt. Ha ez megvan, kövesd a lépteit a 8-as átjárón keresztül a 9-essel jelzett börtönblokkba, ahol Ben, az újságíró van bezárva már egy ideje. Tőle értékes és hasznos információkat tudhatsz meg a történet alakulásával és előzményeivel kapcsolatosan:

A csevej után kapkodd fel a polcról a horgot, az asztalon található töltényeket, majd irány a 10-es kamra, ahol néhány kutyus vár rád – szedd le őket, mert a „Leon A" küldetésének teljesítésével kapott „Claire B" játékmódban a lánynak már nem kell velük újra megszenvednie. Használd az imént felvett horgot és emeld fel a fedelet, amivel megnyílik az alagsorból nyíló pincelejárat is. Odalenn a korábbi részekből ismert undorító és gusztustalan óriás mutánspókok várakoznak: szerencsére gyorsan el lehet futni mellettük és meg lehet keresni a közelben megbúvó létrát, amin keresztül egy kisebb szobába juthatsz be. Ideális hely arra, hogy magadhoz vedd a dugókat (ha korábban kipakoltad volna őket), mielőtt besétálnál a folyosón levő 1-es számmal jelzett ajtón. A helység másik végében tedd be a dugókat a gépbe. Ezt később is megteheted, azonban a közelgő boss harc tudatában optimálisabb lépés, mivel oda jobb, ha több muníciót és gyógynövényt viszel. Fordulj vissza ahonnét jöttél és ismételten összefuthatsz majd Ada-val, ráadásul a következő pár pillanatban őt kell majd irányítanod. Lépj ki az ajtón, szedd le a két kutyust, majd menj be a másik oldalon található nyitott helységbe. Liftezz le, szedd fel a töltényeket, majd szaladj át a hídon és vedd az irányt a 2-es szoba felé. Odabenn találsz egy térképet, majd a sarokban ereszkedj le a közelben levő medence közepébe, ahol toldd be sorban az ott található ládákat a fal tövébe. Ezek után siess fel a vezérlőpulthoz, ahol a kapcsoló aktiválása után vízzel töltheted fel a medencét. Így már át tudsz jutni rajta, a túlsó oldalon levő polcról vedd fel a Club Key-t, majd keresd meg azt a helységet, ahonnét Ada-val elindultál. Ada sikeresen átadja Leon-nak a megszerzett tárgyakat, te pedig visszakapod az irányítást az újonc rendőrtiszt felett. Sétálj vissza az alagsorba, keresd meg a 7-es szobát, ami a hullaház ajtaja – már ki tudod nyitni, így menj is be. A szükséges Kódkártyát hátul, a szekrényben találod, de vigyázz az itt rejlő ellenfelekre (meglepetésszerűen támadnak majd). A kártya a fegyverszobát nyitja, amit megkeresve szedj fel minden hasznos dolgot (a gépfegyver és az oldaltáska maradhat, az nem olyan fontos). Iparkodj vissza a rendőrkapitányság épületébe, ahol közvetlenül a lépcső mellett megtalálod a 19-es helységet, ahol találsz némi lőszert, olvasható dokumentumot és egy magnumot is. Sétálj át a 18-as helységbe, de ellenőrizd, hogy legalább két üres helyed van az inventory-ban. Gyújtsd be a kályhát, majd a mécseseket is, amik a falra vannak erősítve. A sorrend legyen 12, 13, 11, így a jutalmad egy szabaddá vált fogaskerék lesz – de ne felejtsd itt az asztalon található mikrofilmet, majd vedd az irányt a 9-es szoba felé. A fiókos szekrényből vedd fel a tárat, az asztalról pedig az Operation Report #2 c. feljegyzést. Hátul találs egy sötétszobát, ahol előhívhatod a mikrofilmek tartalmát. Itt az ideje a rendőrkapitányságot maga mögött hagyni: a könytáron keresztül sétálj fel a harmadik emeletre, ahol az 1-es szobába a már korábban leengedett létrán menj tovább. Találsz egy mechanikus gépezetet, amiből pontosan az általad talált fogaskerék hiányzik: helyezd be, majd nyomd meg a gombot. A nyílásból egy újabb dugó, a Knight kerül elő – ereszkedj le a szellőzőrendszerbe, mialatt megfigyelheted, hogy a börtöncellában raboskodó Ben nevű újságíró élete csúfos véget ér. Kapd fel a levelet, és bizonyosodj meg róla, hogy van nálad némi gyógynövény, és keresd meg azt a helyet, ahol korábban beillesztetted a dugókat. Találkozni fogsz egy randa szörnyeteggel, amit legkönnyebben úgy tudsz a másvilágra küldeni, hogy az upgrade-lt fegyvereddel sorozod, amíg mozog. Olykor célozz lefelé is, mert az apró monszterek ha rád másznak, nem fogsz tudni egy ideig lőni. Ha sikerül likvidálni, akkor tedd be a negyedik dugót, és indulj tovább a B1-es csatornába (a Valve Handle mindenképp legyen nálad), ahol a szobában elég sok hasznos dolgot találhatsz. Toldd el a szekrényt, hogy le tudj jutni a raktárhelységbe, ahol két falra szerelt lámpát találsz majd. Gyújtsd meg mindkettőt, majd vedd fel a lőszereket és a közelben található lifttel ereszkedj le a B2-es csatornába. Rövidesen összefutsz Ada-val, ám egy váratlan pillanatban valaki megsebesít téged, ami Leon ájulásához vezet. Ada szerepét átvéve rohanj azonnal az ismeretlen nő után (akiről később kiderül, hogy Annette Birkin – igen, az a Birkin), de útközben a folyosón vedd fel a térképet (segít a tájékozódásban), és láthatod, hogy felmászik a szellőző létráján, így te is tedd ugyanezt. Az egyetlen irányba továbbhaladván rövidesen egy párbeszédes bejátszás történik, amiből nagyon sok itt folyó dolog kiderül (mint ahogy azt már a korábbi részekből is megszokhattad.) Váratlanul le-

esik, te pedig menj át a hídon, majd le a létrán, mire Ada megpillant valamit... ez idő tájt a Kennedy gyerek magához tér, és újra őt irányítod. Menj egyenesen arra, amerre Ada-val mentél az előbb, bár a ventilátorok időközben üzemelni kezdtek, így inkább kutasd át a sarokban levő két hullát, akiknél lőszert és egy Wolf (farkas) medaliont találhatsz. Szaladj vissza a folyosón, a rácsos ajtó felé, ahol a folyosó végén ugyan megpillanthatsz egy ajtót, de a zuhogó víz miatt nem tudsz hozzáférni.

A vízesés mellett közvetlenül találhatsz egy furcsa gépezetet, ahova tedd be a Wolf medált, hogy feleslegesen ne foglalja a helyet. Fedezd fel a pontosan mögötted levő járatot, amiben némi gyaloglás után kijutsz egy párkányos részre, aminek a végén megint csak találhatsz egy masinát, ahol a Valve Handle segítségével leereszthetted a hidat. Észreveheted, hogy a túlsó oldalon egy hasonló nyílás tátong, ahol visszatekerheted a pallót az eredeti állásába. A közelben találhatsz néhány gyógynövényt és lőszereket, a felvételük után haladj egyenesen a 8-as folyosó felé. Mindjárt az első fordulóban észre vehetsz egy kapcsolót – jegyezd meg, mindjárt kelleni fog. A folyosó legvégén egy hatalmas aligátor támad rád, amit csak úgy tudsz elpusztítani, hogy miután megpillantottad, azonnal elkezdesz visszafelé rohanni az imént említett vészkapcsolóhoz. A kieső gázpalack a krokodil méretes szájába kerül, neked pedig fel kell robbantanod. Célozd meg, majd eressz bele egy erőset: a palack felrobban, darabokra szedve ezzel az aligátort. Így már lehetővé válik a folyosó végén levő ajtó kinyitása a piros gombbal. Ismét összefutsz Ada-val, aki rendes Leon-hoz, leápolja és bekötözi a sebeit, amit időközben a srác elszenvedett. Odafenn szaladj át a hídon, majd fel a rámpán és keresd meg a környéken fekvő hullát, aminél egy sas medált és egy naplót találsz majd. Ellenkező irányban a ventilátor kapcsolómechanikáját találod, amit a Valve Handle-vel tudsz elzárni. Tedd meg és irány a túlsó oldalra, a 3-as folyosó gépéhez, amibe ugyan már beledobtál egy medált, most tedd bele az Eagle medaliont is. A gomb megnyomásával ekkor kimehetsz az ajtón, majd a folyosó végén keresd meg a lanovka-szerű tárgyat. A jobb oldalán találsz egy panelt, ahol áramot kapcsolhatsz rá – szállj be, de vigyázz a leendő utastársra, ugyanis a vírusnak köszönhetően William doki mutálódott és önálló életre kelt kezével kell megküzdened. Két módon is legyőzheted: vagy segítesz Ada-nak,vagy ha a krokodilt az előbb nem a palackkal, hanem inkább Machine Gun-nal ölted meg és kevés a muníciód, hagyhatod, hogy végezzen vele. Mire megérkeztek, a fura teremtmény is elpusztul, így gyújtsd be a sarokban található jelzőfáklyát, aminek köszönhetően megpillanthatod a csillogó apró kulcsot (Locker Key), ami a fegyvertár kulcsa.

A liftnek köszönhetően eljutottál a gyárba, ahol vedd az irányt a lépcső felé, majd odafenn kutasd át az elágazás egyik végében található hullát a Shotgun upgrade reményében. Szereld fel, amjd menj tovább és keresd meg az 1-es helységet, ahol sok muníció és egészségi állapotodat jobbá tevő szerre bukkanhatsz. Odakint találhatsz egy kocsiszerű liftet,amibe szállj be, és keresd meg a végében levő kulcsot: ezt kell használni a kint levő panelen is. Indítsd be a kocsit, mígnem megjelenik William doki második mutációs inkarnációja. Szaladj ki a kocsiból, és küzdj meg vele: ahhoz képest, hogy ez már majdnem a főellenség, meglehetősen egyszerű leteríteni. Csalogasd magad felé, közben haladj körbe-körbe és pumpáld tele ólommal. Ha eltalál, azonnal gyógyíts, majd ismételd a műveletet. Ha elpusztult, akkor menj ki: először a kék színű folyosóra, aminek a végében találsz egy fagypont közeli helységet. Találhatsz a polcon egy biztosíték tartót, vedd magadhoz, és használd a jobbra levő masinán. A tárgyat használd a folyosókomplexus középpontjában levő illesztékben, majd keresd meg a piros színnel jelzett útvonalat. Nézz körül a 6-os szobában, és vedd fel a számítógépről és a padról a jegyzetet, majd kapcsold be a számítógépet. A művelet eredményeképpen beindul az „anti B.O.W" mechanizmus és zöld színű gáz keveredik a levegővel. Vedd fel a szekrényben megbújó lángszórót, amivel majd kiirthatod a szellőzőben levő élősködő növényt. Mássz át a 7-es helységbe, szedd le a két célpontot, majd vedd fel a szekrényből a töltényeket. Keresd meg a 6-os számmal jelzett terembe az utat, mert a szoba szekrényében Magnum fegyverhez való upgrade található. Aktiváld a Magnumot, majd irány a 7-es számú helység, ahol be is veheted az újonnan szerzett fegyvered. Szedd le a zombikat, sétálj a számítógéphez és jelentkezz be rajta, jelszónak a „Guest" szót írd be. A fináléhoz nyomulj vissza a 4-es laboratórium 8-as termébe, és szedd le a zombikat, de nem árt felkapcsolni a villanyt sem. Így megláthatod ugyanis a szoba végében levő boncasztalt, ami mellett egy fényes MO diszk csillog. Vedd fel, majd szaladj vissza az 5-ös szint és 9-es folyosó kereszteződéséhez – vedd magadhoz a legerősebb fegyvereidet, a töltényeket és a gyógyító szereket is. Lépj be a 10-es helységbe, majd siess a túloldalon levő lift nyomógombjához. Nyomd meg, majd láthatod, hogy amíg a lift érkezik, addig a játék főellensége, a mutálódott William is betoppan (érdekes, hogy ha Claire-vel játszol, az első formációjával kell megküzdened). Ő a játék főellensége és bár nem nehéz legyőzni, elég gyors ahhoz, hogy egy óvatlan mozdulat és elpusztítson. Menj olyan távol tőle, amennyire csak tudsz, és sorozd a Shotgunnal, majd ha kifogytál a munícióból, akkor jöhet az upgradelt magnum. A második átalakulás után egy picivel veszélyesebb lesz a küzdelem (gyorsabban fog mozogni), de csak sorozd, míg ki nem fekszik. Mikor elpusztult, a lift is éppen megérkezik. Menj fel vele, majd futás végig a folyosón, a biztonságot rejtő szabadság felé... vagy mégsem? (bővebb információért olvasd el a mellékleteket.)

3.8.2. CLAIRE A

Claire Redfield története néhány ponton különbözik Leon Kennedy-étől – habár mindkettőjük nagyjából ugyanazt az útvonalat járja be a kúriában és környékén, egy-két helyen bizony igencsak más tárgyakat találnak és eltérő dolgokat kell csinálniuk. A két karakter hasonló képességekkel rendelkezik, az azonos harcok lefolyása is nagyjából ugyanaz – ahol eltérő, ott erre külön ki fogunk térni. A bevezető videó után a játékot ugyanott kezded, mint Leon. A fegyverboltban most sem érdemes megküzdened az élőhalottakkal, mert csak egyetlen nyílpuska üti a markod. Inkább a két tárat vedd fel, majd a zombikat leölve juss el Raccoon City rendőrkapitányságára, de útközben folyamatosan gyűjts be a töltényeket, mert szükséged lesz rájuk. Odabent kezd a sebesült rendőrtiszttel, ahol a megszerzett kártyával már kinyithatod a lezárt helységeket. A térképpel jól lehet tájékozódni: a 2-es szobában a Lockpick-kel már ki fogod tudni venni a fiókból az egészségi állapotodat javító gyógyszereket. A platfonról csöpögő vértócsánál a nyáladzó teremtményeket nem érdemes leszedni, inkább szaladj el mellette.A 6-os terembe még ne menj be, mert az öngyújtó hiányában nem tudsz odabent mit csinálni (Claire-nek nem alapfelszerelése). Legjobb, ha a második emeleten levő 6-os helységben beilleszted a helyére a szobrokat. A S.T.A.R.S. irodában a szekrényben aknavetőt találsz, de vedd fel a naplót és az Unicorn medált is. Kifelé jövet érkezni fog egy fax, ezt is elolvashatod. Az aknavetővel már könnyedén le tudod szedni a nyáladzó monsztert a visszaút során. A medált rakd be az 1-es terem szökőkútjába, és Leonhoz hasonlóan megkapod a Spade kulcsot. Ezzel be tudsz menni az 5-ös szobába, itt pedig felveheted a kurblit, ami megint csak fontos szerephez jut a létrák és egyebek működtetésében. A második emeleten a 2-es folyosón találkozol először Sherry-vel, a kislánnyal. A zombit szedd le, minek következtében Leonnal is randizol.

A könyvtárból vedd az irányt a harmadik emeletre, keresd meg az 1-es szobát, majd használd el a kurblit végül pedig a könyvtár polcainak beállításával vedd fel a Serpent követ.(a technikák és útvonalak Leon végigjátszásában találhatóak) A dupla ajtón menj ki, ereszd le a létrát a balkonon és irány a második Emelet 8-as jelzésű helysége. Itt mindenképpen vedd fel az öngyújtót, mert csak akkor érdemes lemenned a vészlétrán az első emeleten levő hatos szobába, a kandallóhoz. A kandalló begyújtásával megkapod az első piros kövecskét. Ezek után el kell oldanod az égő helikopter roncsát a továbbjutáshoz. Irány fel a második emeletre a létrán, ahol a 18-as helységben megtalálod a Valve Handle-t is. A helikopter környékén nyisd ki a csapot, de figyelj arra is, hogy a füst környékén muníciót is találhatsz. Vedd magadhoz mindegyik piros követ (a másodikat is), és a második emelet 15.ös szobájában használd őket a szobroknál. A ládán megtalálod a Diamond-Key-t, a törött szoborban pedig a kék kő első darabját. Ekkor már a 16-os erkélyen át lemehetsz az első szint 15-ös szobájába, ahol kinyithatod a széfet a 2236-os kombinációval. Az emelet túlsó szárnyában ki tudod nyitni a 17-es szoba ajtaját, ahol a nagyobb méretű fiókok valamelyikében találtatsz némi robbanóanyagot. Keresd meg a a sebesült fekete rendőrtisztet, mert mellett találhatsz detonátort is. Ezek után szaladj át a túlsó oldalra a 11-es szobába, és keresd meg a polcon a sas alakú emblémát (Eagle), de nézz el a 10-es szobába is. A második emeleten a a 14-es folyosón kombináld össze a robba-

nóanyagot és a detonátort, majd az ajtó tövébe helyezve robbantsd fel a torlaszt. A 11-es helységben rátalálsz az enyhén szólva különös rendőrfőnökre, majd a párbeszéd után a 10-es szobában levő Sherry-re is. Visszafelé a boss szobájában az asztalról felveheted a Heart kulcsot, amivel már ki tudod nyitni az első emeleti 15-ös szoba alagsorba vezető átjáróját. Szedd le a fertőzött kutyákat, és javítsd meg az áramellátást az 5-ös szobában (a kapcsolókat a fel, fel, le, fel, le irányba nyomkodd a művelethez). Keresd meg a 6-os folyosót, ahol lejuthatsz a csatornanyílásba. A kis szoba arra jó, hogy rendszerezd a nálad levő tárgyakat, ám amikor kilépsz, automatikusan Sherry-be botlasz bele. Egy ideig őt kell irányítanod, de vigyázz: a kislánynak nincs fegyvere és rendkívül sérülékeny, így csak óvatosan a fertőzött zombi kutyusokkal (kerüld ki őket) Ugyan nem kötelező, de a jobb oldalon találhatsz némi lőszert, amit Sherry később átadhat Claire-nek.

A feladat a Leon A-ban látottak szerint történik, miszerint a hídon át kell kelned, hogy elérd a pince 2-es helységét, ahol a ládatologatós móka vár rád. Ha sikerült megtalálni, akkor told össze a ládákat, ereszd be a Valve Handle segítségével a vizet, majd így átjutva szedd fel a Club-Key-t.. Sherry-vel szaladj vissza Claire-hez. Akivel az alagsorban ki tudod nyitni a hullaházat, ahol a piros kódkártya (Red Keycard) rejtőzik. A fegyverszobában vegyél fel minden hasznos gyilokvetőt – ha esetleg nálad lenne, az oldaltáskára már nem lesz többet szükséged. Menj fel az első emeletre, a 19-es szoba immár nyithatóvá vált. Szedj össze magadnak mindent, majd menj a 18-as jelzésű helyre, ahol egy kályhát találsz. Gyújtsd meg és kapcsold át a mécseseket a megfelelő sorrendben (12, 13, 11). Vedd fel a fogaskereket és a mikrofilmet is.. A fogaskerék a harmadikon levő 1-es szobában kell, ahol dobd bele a a gépbe, indítsd be, majd vedd fel a kék kő második felét is. Rakd össze a két kék követ, vedd magadhoz a másik kettőt is, és menj a rendőrparancsnok szobájába. Az asztala mögött találsz egy képet, amit fel tudsz nyitni. Tedd be az összes követ, mialatt Sherry-vel is találkozol újra.

Az ajtón csak akkor menj át, ha megbizonyosodtál róla, hogy van nálad megfelelő mennyiségű lőszer és gyógynövény, mert egy komolyabb ellenfél következik mindjárt. Liftezz le, beszélj a rendőrkapitánnyal, majd tovahaladva a lenti irányba rövidesen meglátod a kicsikét. A szörnyeteget legkönyebben gránátvetővel tudod elpusztítani – sorozd messziről, amíg mozog. Ha sikerült elpusztítani, akkor engedd le a létrát a palló végén, de még ne mássz fel rajta, először inkább fuss vissza a kislányért. Érdemes mindig megnézni, hogy tudja-e tartani a tempót, mert ha lemarad, félve összekuporodik a földre és mindig vissza kell érte sétálnod. Menjetek fel az előbb leeresztett létrán, rövidesen újra Sherry-vel leszel. Irány előre, ki a szobából, majd keresztül a szellőzőn, amit mászva tudsz teljesíteni. A hulladék között turkálva felveheted a Wolf medaliont, mialatt egy újabb csúfság bukkan fel a közelben. A vezérlés újra Claire-é, akivel indulj tovább, mígnem egy szobába jutsz, ahol egy piszkálóval fel tudod nyitni a közelben levő raktár ajtaját. Mielőtt elhagyod a helységet a lifttel, mindenképp vedd magadhoz a kereket. Nemsokára eljutsz a B2-es csatornába, ahol a 6-os jelzésű folyosó végén található holttesteknél lőszert találhatsz. Keresd meg az A3-as folyosót, majd irány az 5-ös terem: összefutsz Sherry édesanyjával, akivel egy hosszas beszélgetés után elbúcsúzol – ereszd le a hidat a Valve Handle-vel, majd a túlsó oldalon tekerd is vissza. Keresd meg az A8-as folyosót, ahol a krokodillal, amit a Leon-hoz hasonló módon intézhetsz el. A 10-es helységben találkozz Sherry-vel és a vedd fel a medaliont, majd másszatok fel a létrán, és keressétek meg a holttestet. Találtok nála egy Eagle medált. A helyet a Valve Handle-vel leállított ventilátornál tudjátok. Keresd meg a 3-as folyosón levő gépet és a két medált dobd bele a masinában. A felvonót indítsd kívül indítsd be, majd szálljatok be – az aprócska kulcsot a fal tövében találod..A gyárba kerültök, ahol az egyik folyosó végében egy szuper erős egy szuper fegyvert találsz. Az 1-es szobában muníciót találhatsz – ha mindennel végeztél, a kocsiban levő kulccsal indítsd be a liftet. Persze William-apó itt is felbukkan és elég morcos formájában lesz: őt a kocsin kívüli helyen intézheted el..Ha sikerült ártalmatlanná tenni, akkor a 4-es laboratórium 2-es szobájában leszel. Szedd össze a szanaszét heverő dolgokat, majd keresd meg a kék színű folyosó 4-es helységét, ahol egy biztosíték tokot találhatsz. Ezt használd a tőled jobbra levő masinában, majd a tedd a biztosítékot a folyosók kereszteződésének közepén levő egységbe.

Ezek után szaladja a piros folyosó 6-os szobájába, ahol kapcsold be a számítógépet - a szellőzőben tekergő növény kilövésével átmászhatsz a 7-es szobába. Ha mindent felszedtél, az 5-ös teremben mássz le a létrán az 5-ös laborba. Első dolgod a a 7-es teremben lévő piros kódkártya felkutatása legyen. Ha megtaláltad, szaladj át át a 8-asba, útközben Annette is előkerül. Nem kell neki sok, elfekszik és így elveheted tőle az oltóanyag szérumának instrukcióit. A 8-as helységben összefuthatsz egy csúnyább teremtménnyel (lepke-szerű valami), a számítógépbe viszont „Guest" néven jelentkezz be. Szaladj vissza a 4-es laborba, ahol keresd meg a 8-as termet. Kapcsold fel a világítást, vedd fel a szérumtartót és a közelben levő MO diszket. Az itt ácsorgó gépbe tedd bele gyorsan a szérumtartályt, majd helyezd működésbe a a jobbra lévő masinát. A ténykedésed eredményeképpen fel tudod venni a számítógépnél a kész ellenszérumot. A végkifejlet előtt szaladj le gyorsan le a 7-es helységbe, ahol korábban a kódkártyát találtad. A szoba egyik sarkában találni fogsz egy elegyítő gépet: tedd bele a szérumtartót, és ezzel elkészül a szérum a kislány Sherry számára. A 9-es folyosón lévő ajtóhoz a MO diszk szükséges: odabent már csak William fura mutációja vár rád (a technika hasonló, mint Leon esetében), a küzdelem sikeres kimenetelét követően nincs más hátra, mint gyorsan a kijárathoz szaladni...

3.8.3. Néhány tipp és hasznos tanács Leon és Claire B küldetéseihez
Miután sikeresen teljesíted Leon A történeti vonalát, megkapod Claire B játékmódját és fordítva: a Claire A teljesítése értelmében tied lesz Leon Kennedy B missziója is. A két „B" végigjátszás nagyon sok pontban hasonlít, ezért csak néhány apróságot jegyzünk meg ezzel kapcsolatban. A B küldetésekben mindkét szereplő a kamion túlsó oldalán kezd. Más útvonalon ugyan, de ők is ugyanúgy bejutnak Raccoon City rendőrkapitányságára – mégpedig egy kulcs segítségével. A kulcsfontossággal bíró, továbbjutást jelentő tárgyakat ugyanúgy kell használni, de az „A" történetekben megismert helyek helyett más ponton találhatóak meg. Fontos megjegyezni azt is, hogy az „A" misszióban elvégzett cselekmények kihatással vannak a „B"-re: ha pl. egy ellenfelet az A-ban meghagytál, a B-ben ugyanarra a pontra érve ismét szembe kerülsz vele és fordítva. A két szereplő segíti egymást, ezért olyan helyszínekre is eljuthat a játékos, amik az A missziókban nem találhatóak meg, vagy nem érhetőek el. Ezek azért fontosak, mert megismerheted a történeti szál azon eseményeit, amiket a program korábban nem, vagy csak nagyon ködösen fedett fel. A legnagyobb változás az „A" feladatkörhöz képest a korábbi Resident Evil játékokból megismert Tyrant felbukkanása, ami ugyan nem könnyű falat, de kis technikával könnyen legyőzhető. (az óvatosság és a távolságtartás itt is kifizetődő megoldás) Új feladatokból egyébiránt nem sok van: ezekkel a történet legvégén, a kocsi-szerű felvonó (lanovka) után találkozhatsz először, de egyértelmű és egyszerű dolgokról van szó, így felesleges kifejteni őket. Annyi felfordulás lesz a végkifejletben, hogy a vasúti szerelvényt - amin menekültök- két biztosítékkal lehet majd csak beindítani, ráadásul egy utolsó, ámde könnyed ellenféllel is szembe kell néznetek a menekülés során (tipp: lángszóró). A játék azonban csak akkor lesz történetileg és végigjátszásilag, endsequence-ileg teljes, ha a küldetéseket megfelelő sorrendben (A-B) sorrendben hajtod végre. A kiegészítésekhez kapcsolódóan a B történetek végén is lehetséges menteni – ez egy rejtett dolog előhívásához kell, bővebb információkat a mellékletben találsz.

4. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Fejlesztő: Capcom Production Studio 4
Kiadó: Capcom (GC/PS2), Ubisoft (PC)
Megjelenési dátum:
1999 szeptember 22 (JAP PS)
1999 november 12 (NOA PS)
1999 február 18 (EU PS)
2000 június 16 (JAP PC)
2000 november 24 (EU PC)
2001 április 16 (NOA PC)
2000 november 16 (JAP DC)
2000 november 17 (NOA DC)
2000 december 22 (EU DC)
2003 január 14 (NOA GC)
2003 január 23 (JAP GC)
2003 május 30 (EU GC)

Játékmód: egyjátékos
Platform: Gamecube, Playstation, Dreamcast, PC
Média: 1x GC Optikai lemez, 1 PS/PC CD ROM, 1 DC GD-ROM

A Resident Evil 3: Nemesis először 1999-ben bukkant fel Playstationra, és máig az utolsó fejezetét képezi az alap történetnek, amely a Raccoon City incidenst dolgozza fel. Habár hármas számot visel, valójában ez egy két korábbi epizód közé beékelődő történetet mesél el – első fele 24 órával az RE2, második felvonása pedig fél nappal az RE2 cselekménye után játszódik. A sztori Raccoon City pusztulását és a lakosság teljes T-vírussal való fertőződését meséli el – egy menekülés, amelyben Jill Valentine és társai az életükért vívnak harcot az idővel. (további információkért lásd a karakterleírásokat).

4.1. Karakterek

4.1.1. Barry Burton

▶ további információkért lásd Resident Evil 1.

A kúriában történt események után családja érdekében Barry átköltöztette őket Kanadába egy kisvárosba, ahová elméletileg nem ér el a vállalat keze. Ő maga azonban visszatért Raccoon City-be Chris Redfield-hez és Jill Valentine-hoz, hogy az Umbrella Corporation-t felszámoló csapat tagja legyen. A T-vírus elszabadulása után az amerikai kormány nem tudta megfékezni a pusztító kór tovább terjedését, így az egyetlen lehetséges megoldás mellett döntöttek. Amerika védelmében nukleáris támadást intéznek a város ellen, azaz: Raccoon City-t eltörlik a föld színéről, a földalatti laboratóriummal és a teljes fertőzött lakossággal együtt. A Resident Evil 3-ban Barry elkötve egy civil helikoptert, Jill Valentine utáni kutatásra indult, és időközben felvette a kapcsolatot Carlos Oliveira, U.B.C.S (Umbrella Biohazard Countermeasure Service) zsoldos katonájával, aki Jill segítségére lehet a karanténzónában. Szerencsére Carlos még időben összefut Jill-el és az atomtámadás előtt el tudják hagyni a várost. A sikeres mentőakció után mindhármuk az Umbrella Corporation működését leállító osztagok tagjaiként tényked tovább.

4.1.1.1. Érdekességek Barryről

- Barry Burton az RE1-ben történtek kevés S.T.A.R.S. túlélőjének egyike. Jill scenariójában számos ponton tűnik fel, ám a játékos döntése értelmében vele, de nélküle is be lehet fejezni a történetet.
- Barry elég érdekesen beszél: gyakran elejt a játék során olyan beszólásokat, megjegyzéseket, amik nyelvtanilag egyáltalán nem helyesek, m több: sértik a fület.
- Érdekesség, hogy bár Barry az NRA (National Rifle Association) tagja és fegyverspecialista, a .44-es Magnum mellett (amely az eredeti Playstation verzióban „Colt Anaconda" néven szerepel) a kúriában történt incidens alatt Side Armot használ a többiek Beretta M92FS-e (vagy Samurai Edge) mellett, bár lángszóróval is rendelkezik, amit a Plant 42-es támadásakor használ (RE1). Megjegyzendő, hogy az ő saját Beretta M92FS-e saját kezűleg módosított fegyver, ugyanis a hagyományos .40-es lövedék helyett normál 9 mm-es Parabellum golyókat használ, amely a játék Gamecube verziójában rejtett fegyverként van jelen (Unlockolható fegyver Chris és Jill számára, amelyhez végtelen mennyiségű muníció is jár).
- Barry szinkronhangja is változott az idő során: míg az eredeti RE-ben Barry Gjerde, addig a 2002-es remake-ben Ed Smaron hangján szólalt meg.

4.1.2. Carlos Oliveira:

▶ Életkor: nem ismert
▶ Magasság: nem ismert
▶ Súly: nem ismert
▶ Vércsoport: nem ismert

Brazil származású fiatalember, akinek indián vér is csörgedezik az ereiben. Carlos az RE3-ban bukkan fel először, szinkronhangját Vince Corazza kölcsönzi. Játszható karakter a főjátékban és a Mercenaries nevezetű minijátékban is. Tizedesi rangban szolgál az U.B.C.S. osztag Delta szakaszának zsoldoskatonájaként. Mielőtt belépett volna az Umbrella bioveszély elhárítás egységhez, egy ismeretlen központú dél-amerikai gerillaosztag tagja volt, amely az akkori kormány megdöntését tűzte ki céljául. M4A1 típusú karabineres géppuskát használ és az Umbrella logójával ellátott fekete T-shirt mellett terepszínű zöld felszerelést visel. Mikor a sajtó is felfigyelt az eseményekre, Raccoon City már karanténzónának számított az államokban. Az U.B.C.S. azonnal a gócpont kellős közelébe küldte egységeit, Carlos is így került a város szívébe, hogy az esetleges túlélőket kimenekítse a környékről még az atomcsapás előtt. A helyzet azonban súlyosabbnak bizonyult saját életéért is harcolnia kellett két társa, a Delta osztag parancsnoka Mikhail Viktor és a B csapat tagja, Nicholai Ginovaef mellett, akik a város túlsó végében tartották állásaikat, míg Carlos Raccoon Cityből való kijutás lehetőségeit kereste. Az RE3-ban végül csak Carlos-ról tudni, hogy túléli a bevetést (Mikhail meghal, Nicholai pedig vagy elrepül, vagy szintén meghal), amely a gerilla akciókban szerzett tapasztalatoknak, túlélési ösztöneinek és különleges harci képességeinek köszönhetően fiatal kora ellenére az egyik legjobb katonává teszi. A városban tényked Carlos összefut a még életben levő S.T.A.R.S. -os Jill Valentine-al, akibe a történet során bele is szeret, de Jill visszautasítja az érzelmeket. A lány eleinte vonakodik hinni Carlos-nak - ami a fiú szerepkörét , macho stílusát tekintve érthető – azonban hamar felismeri, hogy Oliveira igazat mond és ugyanúgy áldozat, mint Jill saját maga. A kettes formáció elküzdi magát a belvárosban levő óratoronyig, ahol az Umbrella szörnyű teremtményével, Nemesis-el kell szembenézniük. A harc eredményeként Jill megfertőződik a T-vírussal, amit Nemesis egyik karjának köszönhető sérülés okoz testében. Carlos természetesen szeretne Jill-en segíteni: sikerül eljutnia a városi kórházba, ahol ellenszérumot készít a lány számára. Az akció beválik, Carlos elhagyja a kórházat és a Raccoon Parkhoz közeli raktárépületbe siet ahol az ott talált helikopter segítségével el tudnak menekülni az atomtámadás elől. (Ha Nicholai jut először a helikopterhez, Carlos megpróbál kapcsolatot teremteni a többi város felett köröző helikopterrel, aminek eredményeként Barry Burton segítségével menekülnek el a helyszínről. Raccoon City pusztulása után Carlos csatlakozik Jill-hez és Barryhez és az Umbrella Corporationt felszámoló Anti-Umbrella szervezet oszlopos tagja lesz.

4.1.2.1. Érdekességek Carlosról

- A Mercenaries, avagy „Operation: Mad Jackal" c. minijátékban Nicholai és Mikhail mellett Carlos is szerephez jut. Az M4A1-es karabineres géppuska és az Eagle 8.0-ás kézifegyver miatt nehezebb teljesíteni a játékot, mert ezekkel a fegyverekkel jóval hosszabb időbe telik a szörnyek likvidása, mint a két csapattag esetében.
- Carlos Oliveira szerepét a 2004-es Resident Evil: Apocalypse c. mozifilmben Oded Fehr alakítja, amely az RE3-ban történtek alapján játszódik. Az események szerint az U.B.C.S tagjaként érkezik a helyszínre, hogy a maroknyi túlélőt rendben kimenekítse a karanténzónából. A zombik támadásának következtében a mentőakció rosszul sül el, Carlos és partnere

Nicholai később a megmaradt S.T.A.R.S. tagokhoz csatlakozik, a találkozási pontnál, a város szívében. A film sztorivonala szerint Carlost és egységével az Umbrella elveszti a kapcsolatot, ám ez csak azért van, mert az osztag még életben maradt tagjai úgy döntenek, segítenek Alice-nek és Jill-nek az Umbrella Corporation végleges felszámolásában. Carlos később sikeresen kivezeti a csapatot az útvesztőből ,így egy helikopter segítségével sikerül még a nukleáris bomba becsapódása előtt elmenekülniük az átkozott városból, habár a robbanás következtében keletkezett lökéshullám miatt kényszerleszállást kell végrehajtaniuk a közeli Arklay hegységben. Alice kivételével mindenki túléli a szerencsétlenséget és sikerül elhagyniuk a helyszínt, mielőtt az Umbrella egységei megérkeznek a helyszínre. Két héttel a Raccoon Cityben bekövetkezett incidenst követően Carlos és Jill Valentine behatol az Umbrella Chicago-i központjába és kimenekíti a cél által újjáélesztett Alice-t, akit egy új vírustörzs kifejlesztése segítségével hoztak vissza az élők sorába. Mielőtt azonban még elhagynák a helyszínt, Dr. Sam Isaacs (a néhai William Birkin kutatását folytató professzor) engedélyt ad az épület elhagyására, de a menekülés utolsó pillanataiban aktiválja az „Alice Program"-ot...

- Különbségek a film és a játék között: Az RE: Apocalypse c. filmben látott Carlos karaktere sokkal idősebb és felnőttesebb karakterként ábrázolódik Oded Fehr-nek köszönhetően, mint a videojátékban.
  A mozivásznon nem táplál érzelmeket Jill iránt, és film feléig nem is találkozik vele. Nikolai Ginovaef-el érkezik a helyszínre, aki fiatal katonaként tűnik fel Carlos oldalán. A különbségek sorát gyarapítja Carlos utóneve is: míg a játékban Oliveira néven fut, addig a filmben Olivera-ként hivatkoznak rá. Érdekesség, hogy a neve az U.B.C.S. uniformison és a stáblistában is helytelenül szerepel, Olivera utónévvel.
- Oded Fehr Carlos Oliveira szerepében a trilógiává avanzsálódó sorozat harmadik részében, a 2007-ben érkező Resident Evil: Extinction-ban is visszatér.

4.1.3. Dario Rosso:

- ▶ Életkor: nem ismert
- ▶ Magasság: nem ismert
- ▶ Súly: nem ismert
- ▶ Vércsoport: nem ismert

Dario egyike az RC-ben történt események túlélőinek. Jill az eladóként dolgozó fiatalemberrel egy raktárépületben akad össze, ahol az épp elbújni készül egy teherautó hátsó platójában. Dario lánya eltűnt a őrült menekülés közepette és ez kicsit megviselte az elméjét. Mikor Jill a raktárépületbe siet , Dario a kinti veszélytől félve épp magára zárja a teherautó ajtaját, miközben épp azt mondja a lánynak, hogy inkább vár idebent a halálra, minthogy kimenjen az utcára. Mikor Jill később visszatér a raktárépületbe, felismeri, Dario valamikor kironthatott a rejtekhelyéről, ám egy csapat zombinak köszönhetően nem jutott sokáig. (Elképzelhető, hogy a férfi annak a nőnek a megmentésére sietett volna, aki épp akkor bukkant fel rohanva és sikítva, amikor Jill újra a helyszínre érkezett. A menekülő nőnek jajveszékelését Dario is meghallhatta és megpróbálta megmenteni őt a zombik karmai közül, amely végül a vesztét okozta: mihelyst kilépett a konténerből, a raktárépületbe betört zombik megölték őt és nem sokkal később a nőt is. Érdekesség, hogy a menekülőt egy magányos zombi tette el láb alól, utolsó sikoltását még Jill is hallotta.) A japán nyelvű mellékletek szerint Dario elveszett leánya, Lucia feltűnik az „Operation: Mad Jackal" c. minijátékban, habár nem ő a főszereplő karakter az egyszerűbb történetben. A lányt megformáló modell viszont az a személy, aki az Umbrella TV reklámokban is feltűnik. Megjegyzendő, hogy a Chris és Jill által felvehető aktatáska, ami Raccoon City utcáján hever, Dario tulajdona volt – található benne egy apró feljegyés, amiből fény derül családja halálának körülménye is.

4.1.4. Jill Valentine

- ▶ további információkért lásd Resident Evil 1.

Miután Jill társaival együtt kijutott a Spencer kúria falai közül, a többiekkel együtt visszatért Raccoon City-be, hogy teljes vizsgálatot kezdeményezését kérjen ki az RPD-től és a rendőrfőnök Brian Irons-tól az Umbrella tényekedésével kapcsolatban. Az amerikai kormány és Irons támogatása hiányában (utóbbi a céggel való szövetkezés miatt) Chris, Barry, Jill és Rebecca eldöntötte, hogy Európába utaznak, majd az Umbrella főhadiszállásán maguk veszik kézbe a dolgokat. Chris ment előre: egymaga utazott augusztus végén Európába, mialatt Barry a családjának próbált biztonságos lakhelyet intézni Kanadában. Jill úgy döntött, egyelőre a városban marad, és elvégzi a Raccoon City alatt húzódó kutatóállomás likvidálást, mielőtt bajtársaihoz csatlakozik. Két hónappal a kúriában történt események után (szeptember 28-án) a terv kudarcba fullad, a T-vírus elszabadulásának következtében, de az U.B.C.S. tag, Carlos Oliveira személyében épp időben érkezik a segítség. Időközben szemtanúja lesz a szintén S.T.A.R.S. tag Brad Vickers haláltusájának, amit Nemesis-től, az Umbrella végső bio-organikus (B.O.W.) fegyverétől szenved el, akit azért küldtek a környékre, hogy végezzen a még életben maradt S.T.A.R.S. tagokkal. Jill megpróbálja Nemesis-t elpusztítani Carlos Oliveira-val és két társával (Nicholai és Mikhail) együtt. Az események következtében Mikhail feláldozza életét Nemesis-szel szemben Jill és Carlos védelmében, Nicholai pedig feltételezetten az incidenst követően hal meg.
A két túlélő sikeresen eljut a városközpontban levő óratoronyig, ahol Nemesis újabb felbukkanása következtében Jill Valentine T-vírussal fertőződik. Carlos a helyszínen hagyja az ekkor már kómába eső lányt és elindul ellenszérumot készíteni, amit végül a városi kórházban sikerül neki összehoznia. A fiúnak köszönhetően három nap elteltével Jill újra erőre kap és megmenekül a gyilkos kórtól. Carlos segítségével menekülési lehetőséget keresnek a városból, amely során egy újabb titkos kutatólabort fedeznek fel a város parkja mögötti területen. Nicholai mellett Nemesis is felbukkan a környéken – Jill-nek azonban a néhány nappal ezelőtt ideszállított titkos szuperfegyver segítségével végleg sikerül elpusztítani a szörnyeteget, majd Barry Burton és egy helikopter segítségével elhagyni a várost. Az utolsó pillanatban emlékednek fel: a lány a gépből szembesül az amerikai kormány által küldött nukleáris rakétával, ami eltörli a várost a föld színéről. Jill, Barry, Carlos az Umbrella Corporation 2003-as végleges megszűnéséig különböző alegységekben harcol, amely a cég mocskos kísérleteit és üzmeit hivatottak leállítani.

4.1.4.1. Érdekességek Jillről

- Jill az RE3 mellett az RE1 egyik játszható karaktere: nagyobb tárkapacitással rendelkezik, mint Chris, emellett álkulcs és egy gránátvető is színesíti a felszerelését. A Capcom szerint Jill Valentine a legnépszerűbb és legismertebb női karakter az RE sorozatban, így nem meglepő, ha a cég több játékában is viszontláthatjuk, mint meglepetés karakter. A Pocker Fighter, az SNK vs. Capcom: Card Fighters Clash, és a Marvel vs. Capcom 2-ben is feltűnik egy-egy menet erejéig.
- Szerephez jut a Resident Evil: Apocalypse című mozifilmben is, amely a Nemesis történet alapjaira épül. Az RE1 klipjeiben Inezh játssza a szerepét, akit teljesítménye miatt már nem kértek fel a folytatásra. Szinkronhangját az RE3: Nemesisben egy kanadai, B-kategóriás színésznő, Catherine Disher kölcsönzi, a 2002-es remake-ben viszont már Heidi Anderson hallható ebben a szerepkörben. Jill Valentine a filmtrilógia 2007-ben mozikba kerülő harmadik részében (Resident Evil: Extinction) is visszatér, ahol szerepét továbbra is az angol Sienna Guillory játssza.
- Jill standard öltözete és legismertebb kinézete kék felsővel, vállra helyezhető védőpáncéllal, illetve kék rohamosztagos sapkával jellemezhető. S.T.A.R.S. egyenruhája farmerszerű nadrágból áll, fekete kiegészítőkkel. Érdekesség, hogy az RE1 Sega Saturn verziójában a S.T.A.R.S. egyenruha egyik alternatív típusa is megtalálható. Az RE: Director's Cut-ban az Arrange játékmódban viszont már vállrész nélküli kék testhez simuló felsőt, szoknyát és bőrcsizmát visel. Az RE3: Nemesis-ben az alapfelállás hasonló a Director's Cut-ban látottakhoz: kék, vállrész nélküli felső, sötét színű miniszoknya és egy derék köré kötött fehér színű pulóver képezi a ruhatárát. Ez ugyanaz az összeállítás, mint amiben a Jill-t megformáló bájos színésznőt, Sienna Guillory láthatjuk a RE. Apocalypse c. mozifilmben (a második RE mozi). Jill valójában ötféle variációjú ruházattal fordul elő a sorozatban (nyolccal a későbbi Remake változatokkal együtt), amelyben az eredeti S.T.A.R.S. egyenruhától kezdve a Dino Crisis 3-ban levő Regina nevű hősnőhöz nagyon is hasonlító összeállításon át, rendőri egyenruhával kevert variánsokon, a motoros felszerelésen, a diszkóstílusig minden megtalálható. Érdekesség, hogy a Dreamcast és a PC verziók

további két olyan alternatívát is tartogatnak a játékosok számára, amik egyik másik változatban sem találhatóak meg. A gyönyörűre sikerült Resident Evil Remake Gamecube-os verziója a normál RE3: Nemesis kinézet mellett alternatívaként egy új katonai összeállítást is tartalmaz, amely egy az egyben a Terminator 2: Judgment Day női főszereplője, Sarah Connor öltözete alapján készült. Jill ruházatából ítélve mániákus öltözködő.

- Jill Valentine nem véletlenül a világ egyik legismertebb női videójáték karaktere. Ez egyfelől a hímnemű játékosok nagyobb számával, másfelől azzal magyatázható, hogy a túlélő-horror műfaja nagyszerű lehetőséget biztosít a gyengébb nem erős helytállásához. A tendencia japánból indult el a '90-es évek közepén, ahol máig nagy mennyiségben fordulnak elő női karakterek még a legvéresebb, legerőszakosabb játékokban is.
  A gyakran szemet gyönyörködtető női idomok tradicionálisnak mondhatóak a videójáték piacon: Lara Croft számos változtatáson esett át a Tomb Raider sorozatban, amely a végén addig fajult, hogy eltúlzott méreteivel kimutathatóan rajongókat vesztett a franchise. Jill Valentine ezzel szemben sohasem tartozott a magamutogató kategóriába: átlagos, természetesnek mondható bájai mindvégig rejtve maradtak és az RE3-ban is igen ízlésesen vannak tálalva. Jill-t természetfeletti erők sem járják körül: karaktere szinte kézzel fogható, stílusos és mégis egyedi. A sorozat rajongói közül sokaknak egyáltalán nem tetszettek a RE filmekben szereplő Alice (megformálója a bájos Milla Jovovich) természetfeletti képességei, mondván, a széria nem az ilyen karakterekről vált híressé, sőt, ellenkezőleg: nagyon is átlagos szereplők szemszögéből mutatta be az eseményeket. Mivel Jill erős személyiség, ugyanakkor szexi is, ezért nem csoda, hogy kék-fekete ruházata közkedvelt a Cosplay összejöveteleken.
- Mielőtt csatlakozott a Delta Force-hoz, Jill egyszerű zöldsapkásként kezdte, amely már önmagában is nagy szónak számít, hisz e speciális alakulatban elenyészően kevés katonanő szolgál. Az RE3-ban már 23 éves, holott 18 évesen csatlakozott a sereghez, azol az eltelt 5 év alatt megbecsült és elismert kommandós vált belőle. Tizenkilenc is elmúlt, mikor a Delta Force-hoz került, ahol sokkal inkább hivatásos katonaként, mint nőként tekintettek rá. Érdekesség, hogy Jillnek mindvégig sikerült megőriznie nőiességét és érzéki mivoltát - erről a férfinem megnyilvánulásai is árulkodnak.
- Az RE2-ben az RPD S.T.A.R.S. irodájában Jill asztalán található egy fénykép, ami egy fiatal fiút ábrázol. Sokan azt hiszik, hogy a srác valaha Jill kedvese lehetett, de ez a mai napig az egyik legnagyobb misztikum a sorozatban, ugyanis a lány magánéletéről vajmi kevés információ derül ki.
- A neves gamespy.com a „minden idők legjobb tíz videójáték hősnője" közönségszavazásában Jill Valentine-t a hetedik hellyel díjazta. A heroikus karakter olyan személyeket előzött meg, mint Samus Aran (Metroid széria), Blaze (Streets of Rage), Firiona Vie (Everquest) és olyanokkal szemben maradt alul, mint Cammy és Chun Li (Street Fighter), Mai Shiranui (Fatal Fury/King of Fighters), Kasumi (Dead or Alive), vagy a címvédő Lara Croft.
- Jill tipikus nő, kedvenc elfoglaltsága a vásárlás.
- A RE Remake-ben szereplő Jill arcmimikáját, arckifejezését az őt szinkronizáló Honolulu-i születésű amerikai Heidi Anderson színésznőről mintázták. Heidi az RE mellett más Capcom produkciókban is szerepet vállalt – ő kölcsönözte például a Killer7-ben felbukkanó Samatha Smith hangját.
- Jill a Marvel vs. Capcom 2 című verekedős anyagban is felbukkan, mint játszható karakter – felszerelését a RE-ben látott ruhadarabok képezik, a szériából ismerős zombik, Cerberusok, hollók és a Tyrant is kijátszhatóak az ellenféllel szemben. Speciális támadásaként egy rakétavetőt kap elő – a fegyver sok hasonlóságot mutat az RE-ben használt példányhoz. Jill érdekes módon azon kevés karakterek egyike az MvC 2-ben, akik angol nylven szólalnak meg. A legtöbb Capcom karakter ugyanis japán szinkront kapott, csak a Marvel színeiben fellépő harcosok használják az angolt.
- Jill Valentine a fentebbi MvC 2 mellett további Capcom termékekben is szerepet vállalt, többek között az SNK vs. Capcom: Card Fighters Clash, és Card Fighters Clash 2. c. játékokban, ahol a játékoskártyája az RE3-as ábrázolása alapján készült.
- A RE történetére épülő második mozifilmben, az RE: Apocalypse-ben Jill Valentine-t az 1975-ben született, bájos angol színésznő, Sienna Guillory játsza. Bár a film mutat bizonyos hasonlóságokat a játékkal, rengeteg eltérés van közöttük (a szereplőkről, pl. Alice, nem is beszélve), így a vászonra került verzió sokkal inkább az eredeti cselekmény egy alternatívájának tekinthető. Erre utal a film elején felbukkanó dokumentum is, amely Jill S.T.A.R.S.-os elbocsátásáról szól - ebben a Nemesist is megemlítik. Az Apocalypse elbeszélése és hivatalos oldala szerint Jill Valentine a S.T.A.R.S. felemelkedőben levő tagja volt egészen addig, amíg az Arklay-hegységben történt bevetés alkalmával betekintést nem nyert azokba a titkosított dokumentumokba, amely az Umbrella B.O.W. (bioorganikus fegyver) típusainak gyenge pontjait tárta fel, s amelyre egyszerűen csak „tudathasadás"-ként utaltak a kutatók. A biológiai és vegyi fegyverekkel kísérletező cég, hogy termékeinek piaci értékét megvédje, eleinte megvesztegetéssel akarta hallgatásra bírni a lányt. Minthogy ez kudarcba fulladt, úgy döntöttek, eltakarítják az útból Jillt. A filmben Valentine hadnagyot erős barátság fűzi S.T.A.R.S.-os kollégájához, Peyton Wellshez. A T-vírus elszabadulása után Jill kísérletet tesz Raccoon City elhagyására az Umbrella által körbezárt karanténzónából kivezető Ravens Gate hídon keresztül, ám a kór tömeges elszabadulásával a cég lezárja az átjárót, és visszazavarja a lakosságot a teljes pusztulás reményében.
- A városba visszafelé vezető úton Jill összefut az újságíró Terri Moralesszel, akinek sikerült az Umbrella teremtményeinek erőszakos megnyilvánulását videóra vennie. Mikor Jill a Ravens Gate Church-hoz ér, egységét egy csapat Licker támadja meg, ám Alice időben érkezik és a segítségére siet. Megjegyzendő, hogy a mozivásznon Jill karaktere kevésbé ellenálló, így Alice beavatkozása nélkül alighanem elpusztult volna. Rövidesen kiderül, hogy a város biztonságos elhagyásáért cserébe Dr. Charles Ashford (az Umbrella szolgálatában álló tudós-kutató – az ő lányáról mintázták a cég földalatti kutatóállomásának központi számítógépét, a Red Queent az első RE mozifilmben) Alice-t béreli fel, hogy a városban ragadt lányát, Angelát kimentse. Jillt később túszul ejtik az Umbrella katonái, akik közül az RE3-ból ismerős Carlos Oliveira és filmbéli társai szabadítják ki nagy tűzpárbaj közepette. A város végleges pusztulása után Jill kiutat talál az útvesztőből, és a túszokkal együtt elhagyja az élőhalott várost egy helikopter fedélzetén, amely a Raccoon City-t elpusztító bomba lökéshulláma miatt kényszerleszállást hajt végre az Arklay-hegységben. Alice kivételével mindenki túléli a balesetet. A mozifilm utolsó kockáin az Umbrella egy hoax videó segítségével Carlost és Jillt bűnözőkként állítja be, hogy eltussolják a Raccoon Cityben történt nukleáris katasztrófát. A két hős eközben behatol a cég Chicago-i kutatóközpontjába, hogy megmentsék Alice-t, ahol az újjáélesztett lány segítségével új vírustörzset hoznak létre. A film is hasonlóképp ér véget: Dr. Sam Isaacs (a William Birkin kutatásait folytató professzor) engedélyezi, hogy a két kommandós betörjön a létesítménybe, ám az utolsó pillanatban aktiválja az Alice programot...

4.1.4.2. Különbségek a film és a játék között

- Dr. Charles Ashford csak névrokonságban áll az Umbrellát alapító nemesi családdal. A játékban szereplő William Birkin professzor helyett a mozivásznon Charles Ashford tehető felelőssé a T-vírus kifejlesztésért, ám a cél nem biológiai fegyver, hanem az élettelen testek újjáélesztése volt, amelyet az orvostechnikában használtak volna a lebénult testrészek regenerálására. Charles Ashford a T-vírus alfaját a bénult kislánya megsegítésére alkotta meg, ám az Umbrella elvette tőle a kutatási terveket és a T-vírus megalkotására használta fel azt. Charles nevéhez fűződik a város alatt levő labor, a Hive létrejötte és a Red Queen leprogramozása is, amely a holografikus reprezentációja volt egykori kislányának. A film előtörténeteként (amely csak a mellékes megjegyzésekből derül ki) a vírus kiszabadulásakor Dr. Ashford-ot sok kutatótársával együtt még idejében kimenekítették a karanténzónából, ám az evakuálás közben a doki lányát szállító autó balesetet szenvedett, így a városban rekedt. Az Umbrella hadsereg parancsnoka (Timothy Cain hadnagy) tudta nélkül (aki biztosan hitte, Angela már halott) Ashford felvette a kapcsolatot néhány bennrekedt túlélővel, hogy menekítsék ki a lányát és szabadon elhagyhatják a várost,ha nem fertőzöttek. Habár Carlosék sikerrel jártak, Cain hadnagy

keresztbe húzta a prof. számításait és Nemesis-t Alice ellen vezényelte. Ashford ugyan találkozott a leányával, ám Cain hogy Alice-re hatást gyakoroljon, lelövi őt.

- Nemesis nem pusztul el Jill keze által: először Alice tanítja móresre, majd a lezuhanó helikopter törmelékei temetik be.
- A RE3: Nemesisben úgy tűnik, Carlos Oliveirát Jill Valentine szépsége babonázza meg, a filmben azonban már Alice nyűgözi le.
- Jill a filmben dohányzik, holott a játékban sohasem teszi és feljegyzés sincs róla, hogy dohányos lenne.
- A játékokban Jill öntörvényű, az igazságot mindenek felett védelmező, céltudatos és határozott személyiség, a filmben azonban jelentéktelen, töltelék-karakterként van jelen, aki Alice mellett másodhegedűsi szerepet tölt be.
- Érdekesség, hogy az S.D. Perry által írott RE történetekben Jill egy profi tolvaj (Dick Valentine) lánya, amely egycsapásra érthetővé teszi lopakodással, felderítéssel és a zárak nyitásával kapcsolatos szalértelmét. Hogy ez a háttérinformáció igaz-e vagy sem, legalábbis kétséges - a Capcom sehol sem utal Jill fiatalkorára és családi hátterére.

4.1.5. Marvin Branagh

- ▶ Életkor: nem ismert
- ▶ Magasság: nem ismert
- ▶ Súly: nem ismert
- ▶ Vércsoport: nem ismert

Marvin Branagh rendőrtiszt az egyike volt az RPD kevés túlélőjének. Az RE2 -ben Leon és Claire „A" scenariójában futhatunk össze vele, ahogy elbarikádozta magát az RPD épületének egyik mellékirodájában. A történet szerint Marvin egy mágneskártyát ad hőseinknek, amellyel az épületben levő többi túlélőt menthetjük meg, habár nagyon kevesen maradtak életben. A színes bőrű rendőrtiszt később T-vírussal fertőződik, zombivá való átalakulása épp a játékos szeme előtt zajlik le. Marvin testét gyorsan eliminálni kell, mert sokkal gyorsabban és erősebben mozog, mint a többi élőhalott. Az RE2 előtt egy nappal játszódó RE3-ban is feltűnik néhány pillanatig, igaz eszméletlen állapotban. A pórul járt rendőrtiszt ugyan él, de eszméletlen és súlyosan sérült állapotban van. Segíteni nem tudunk rajta, de hasznos információval szolgál a továbbjutást tekintve: a közelében levő feljegyzés ugyanis arról árulkodik, hogyan szerezhető meg a zöld ékkő, amivel be lehet jutni a városházára. Érdekesség, hogy ő az egyik olyan karakter, akit a The Mercenaries: Operation Mad Jackal c. minijátékban is meg lehet menteni. Marvin egyébként az RE Outbreak #File 2-ben is feltűnik, amikor is egy maroknyi egységgel együtt az elkerített zónából való kijutáson mesterkedik, azonban a harc hevében megfertőződik, ezért társai kénytelen-kelletlen hátra kell, hogy hagyják.

4.1.6. Mikhail Victor

- ▶ életkor: nem ismert
- ▶ magasság: nem ismert
- ▶ súly: nem ismert
- ▶ vércsoport: nem ismert

Az oroszországi Szentpétervárról származó Mikhail Victor hadnagy az U.S.B.S. Delta osztagának parancsnoka, aki korábban egy etnikai kisebbség gerillacsapatainak vezetői tisztségét töltötte be (ahonnét egyébként feleséges is származik). Miután az orosz hadsereg térdre kényszerítette, számos pontban találták háborús bűnösnek. Ám az ítélet helyett az U.S.B.C. osztagba sorozták be, többi bajtársával együtt. A Raccoon Cityben történt incidens után Mikhail osztaga a karanténzónán belül kapott megbízást, ám a város ekkor már hatalmas méreteket öltött zombihadtestével ők sem tudták felvenni a harcot, így osztaga csaknem teljesen megsemmisült – Mikhail életét végül két életben maradt csapattag, az al-parancsnoki címet viselő Nicholai Ginovaef és Carlos Oliveira mentette meg. A három túlélő csatlakozott a S.T.A.R.S. tag Jill Valentine-al, hogy kiutat keressenek a gyilkos városból. Sérülése ellenére Mikhail kiváló és kitartó harcos volt, aki az egyetlen mentsvárként szolgáló Cable Car-nál is tartotta a frontot, míg a többiek annak aktiválásával voltak elfoglalva. Miután Jill összeszedi az összes szükséges elemet a Cable Car beindításához, Nemesis tűnik fel a színen, aminek következtében Mikhail életét feláldozva a többiekért felrobbantja a szörnyeteget. A lelkiismeretes katona életmentő akciója következtében Carlos és Jill elmenekül a helyszínről. Nem tisztázott, hogy Mikhail miért döntött így. Két variáció kering ezzel kapcsolatban: egyik azt állítja, hogy halálos sérüléseket szenvedett és a következmények elkerülése végett inkább véget vetett az életének. A másik elv szerint Mikhail becsületes, igazi katona volt, aki emberei elvesztése végett bűnösnek érezte magát (holott ő csak parancsot teljesített) és a bűnbocsánat elnyerése érdekében feláldozta életét a többiekért. Érdekesség, hogy az eredeti RE-ben Mikhail Victor katonatársa, Nicholai Ginovaef testvéreként volt jelen a szerepben.

4.1.6.1. Érdekességek Mikhailról

- Mikhail játszható karakter a Mercenaires Operation: Mad Jackal c. minijátékban társaival, Carlossal és Nicholai-al együtt. A három karakter közül Mikhail van leginkább felszerelve nehézfegyvezettel, így a Shotgun, a Magnum Revolver, és a rakétavető is megtalálható nála. Három mixelt gyógynövénykeverék is található az oldalzsebében, így azoknak ideális karakter, akik első alkalommal próbálkoznak a minijáték teljesítésével és nagy pontszámot kívánnak elérni.

4.1.7. Sergeant Nicholai Giovaef

- ▶ életkor: nem ismert
- ▶ magasság: nem ismert
- ▶ súly: nem ismert
- ▶ vércsoport: nem ismert

A szintén orosz, moszkvai származású Nicholai Ginovaef az U.S.B.C. Delta egységének őrmestere, aki egykoron az orosz speciális alakulat (Spetsnaz) tagja volt a nagy Oroszország összeomlása előtt, akik számos sikeres bevetést és missziót tudhatnak maguk mögött. Ellenben a többi U.S.B.C. zsoldoskatonával és felbérelt háborús bűnössel szemben Nicholai az Umbrella titkos ügynökeként kereste a kenyerét. U.S.B.C társai előtt mindvégig fedve maradt valódi kiléte. A „Házőrző kutya" hadműveletben Bravo-16 fedőnévvel egyike volt azoknak a „Supervisors"tagoknak, akik mindvégig nyomon követhették a T-vírus ámokfutását Raccoon Cityben az Umbrella monitorozásának köszönhetően. Ezzel a jogosultsággal hasznos információkat szerezhetett a cég B.O.W. fegyvereiről, hogy azokat kiértékelve hatásosabb fellépést vezényelhessenek osztagaikkal a különböző biológiai mutánsok ellen. A megszerzett információk kiértékelésére ellenére az alkalmazott taktika hatástalannak bizonyult és az Umbrella teremtményei megtizedelték az osztagot, zátonyra futtatva ezzel Nicholai és a többi Supervisor terveit a város határain belül. Kivételes könyörtelenségéről és embertelenségéről tanúbizonyságot adva, Nicholai nem törődött senkivel, csak saját magával felismerte, hogy ha az összes többi Supervisor meghal egymaga rendkívül sok információval rendelkezik az Umbrella teremtményeivel kapcsolatban, ami a cégnek és a feketepiacnak is rengeteg pénzt jelent majd, így extra profitra tehet szert. Nicholai ezért a rendelkezésre álló időt arra használja, hogy a Supervisor jogosultsággal ellátott tagokat egytől egyik lemészárolja. Carlos Oliveira, szintén U.S.B.C. katona rájön az alantas tervre és mikor rájön, hogy ki a felelős katonatársainak haláláért, azonnal tájékoztatja Jill Valentine-t, hogy Nicholai mindkettejükre veszélyes. Jill eddig mit sem tudott az összeesküvésről, pedig Nicholai fejbe vett szándéka, hogy őt is elteszi láb alól. Jill végül is szembekerül Nicholai-al, amikor az megpróbálná meggyilkolni őt, ám a Gravedigger nevezetű B.O.W. is felbukkan a színtéren. Ellentétben Albert Weskerrel (aki szintén elárulja Jill-t és szembeszáll vele) Nicholai nem kárörvendő az árulás pillanatában – karrier és pénzéhes mocskos lelkű katona, aki ostoba tervével és csapdáival igyekszik az ellenség kezére játszani. Nicholai történet szerinti sorsa attól függ, hogy a játékos éppen melyik irányba halad Jill-el az opcionális lehetőségek alkalmával, mikor szembekerül Nemesis-el a Dead Factory-ba vezető hídon. Ha a játékos úgy dönt, eltakarítja Nemesis-t az útból, Jill szemekerül Nicholai-al a Wiring Hall-ban, ahol a katona felfedi valódi szándékait, és patthelyzet alakul ki kettejük között. Ekkor azonban Nemesis ismételten tiszteletét teszi a színen, elragadja Nicholai-t és a testet hátrahagyva megöli őt. Ha Jill azonban úgy dönt, leugrik a hídról, ellensége megszerzi a zónán kívül parkoló helikoptert és Nic-

holai végkifejlete csak később, a Control Roomban teljesedik ki. Ennél a pontnál Jill ismét választás elé kerül: vagy elpusztítja a helikoptert (Nicholaival együtt), vagy hagyja elmenni és életben maradnak mindketten (ez a végeredmény akkor is, ha túl sokáig habozik a játékos a helikopter elpusztításával). A sorozat történeti szálának alakulása Nicholai szemszögéből a mai napig elvarratlan. Valamennyi információ ugyan kideríthető a Resident Evil: Survivor-ban található, a Nicholai által írt, a T-vírus fertőzésének variációiról szóló „Report on Destroyed Raccoon City" c. háromrészes dokumentumból. A feljegyzés alapján azt hihetnénk, Nicholai túlélte a Jill-el való találkozást, ugyanis a dokumentum harmadik felvonása négy nappal az RE3-ban történtek után, október 5.-én íródott. Korábbi tények alapján hihető is, hiszen Nicholai egyszer már színlelte a halálát, így elképzelhető, hogy a szöveg alapján életben van. Érdekes, hogy az eredeti japán kiadásban ugyanezen feljegyzésnek csak első két felvonását jegyzi Nicholai (az első augusztus 5., a második pedig szeptember 30.-i dátummal szignózva), a harmadikat viszont már az „Umbrella B.O.W. Development Team" aláírásával látták el (ami továbbra is megoldatlanul hagyja a Nicholai halálával foglalkozó feltevéseket). Mai napig nem tisztázott, hogy a két verzió közötti különbség hibás fordítás, vagy tudatos tervezés eredménye, bár a Resident Evil: Outbreak egyik epilógusában hallani lehet, ahogy Nicholai az egyik Umbrella kutatóval beszélget a Raccoon Cityben fennmaradt egyik őrposztot elhagyva, így ez alapján továbbra is életben lehet az orosz származású katona. Ez a talány a későbbi Outbreak File #2-ben is tisztázatlan. Mindazonáltal a feltevés, hogy Nicholai életben van végül is nem megerősített, de általánosságban megerősített tény, ugyanis a sorozat egyik legjobbra sikerült folytatásának, az RE: Code Veronica egy korábbi verziójának bevezető mozgóképeiben Nicholai az egyik pilóta, aki a Claire Redfield-et üldöző helikopterből tüzet nyit Chris húgára. Érdekesség, hogy az S.D. Perry -féle RE3 novellában Nicholai a Wiring Hall-ban történt összecsapás alkalmával életét veszti – habár ezen sorozat a mai napig nincs kommentálva a Capcom által.

4.1.7.1. Érdekességek Nicholairól

- Nicholai nagyon sok hasonlóságot mutat az Under Siege 2: Dark Territory-ben szereplő Everett McGill személyével.
- Számos téves információ kering bizonyos rajongói fórumokon Nicholai U.B.C.S.-ben betöltött szerepéről. Néhányan azt állítják, a parancsnok az egész elhárító sereg parancsnoka, holott csak őrmesteri szerepet tölt be az egyik osztagnál. A problémát gyaníthatóan Nicholai Supervisor beosztása kavarta meg (lásd feljebb), amely csak az Operation Watchdog akcióra értendő.
- Nicholai játszható karakterként van jelen az Operation: Mad Jackal minijátékban (RE3), fegyverzetét egy kés és egy 9 mm-es pisztoly alkotja, amellyel elég nagy kihívás elé állítja a játékost.
- A RE: Survivor c. mellékjátékban található egy feljegyzés Nicholairól, amelyben a Raccoon Cityből való távozását erősíti meg.
- A karakter Cameo-ként (meglepetés karakter) tűnik fel az RE: Outbreakban a „Decisions, Decisions" nevezetű küldetés átvezető animációiban. Az U.B.C.S. egyik oszlopos tagját képezi, akit azért küldtek a Raccoon City University-re (egyetem), hogy visszaszerezze a Thanatos kódnevű Tyrant modell vérmintáját tartalmazó fiolát. A scenarióban orvul elteszi láb alól az Umbrella alkalmazott Greg Mura-t, amely cselekményről nem bizonyított, hogy beleillik az RE3 sztorivonalába, avagy sem.
- Nicholai Ginovaef a Resident Evil: Apocalypse c. mozifilmben is felbukkan az U.B.C.S. orosz tagjaként, és Carlos Oliveira közeli barátjaként. A Zack Ward alakította Sergei Carlossal és Yuri Loginova-val együtt egyike a kevés még életben maradt U.B.C.S. osztagnak, akik időközben rájönnek az Umbrella árulására és szövetkeznek Dr. Ashford-dal, aki lányának megmentése érdekében kijuttatná őket a karanténzónából. Nicholai nem éli túl a balesetet, ugyanis az Elementary School-ban raboskodó Jill Valentine és Angela felkutatása közben Cerberus támadás áldozata lesz.
- Érdekesség, hogy Keith R.A. DeCandido-féle írott történetben Nicholai vezetékneve Ginovaef helyett Sokolov.

4.2. Rövidítések

4.2.1. U.B.C.S. (Umbrella Biohazard Countermeasure Service – **Umbrella Bioveszély semlegesítő alakulat)**: Az Umbrella tulajdonában álló speciális egység, amely az RE:3 és RE: Outbreak c. játékokban szerepel. A Biológiai fegyverek és a biológiai katasztrófák alkalmával bevezett speciális mentőosztag, amely a dolgozók mellett a civil lakosság kimenekítésével is foglalkozik. Habár az U.B.C.S. rendkívül sikeresen végzi a munkáját, nagy az elhalálozási ráta – köszönhetően a rizikós és veszélyes bevetéseknek. Éppen ezért az osztagot háborús veteránok és bűnösök, menekültek, valamint zsoldoskatonák alkotják, akik egyetlen lehetséges alternatívájukként választják ezt a lehetőséget. Az egység 120 tagot számlál, amely négy szakaszra, szakaszonként három-négy osztagra van bontva. A sorozatban az 1998-as szeptember 28.-án történt T-vírus elszabadulásakor vetették be őket. A felszerelés speciális kommandós alakulathoz méltó eszközökből és taktikai, védőmellényes öltözetből áll, hátukon az U.B.C.S. logóval. Csak a parancsnokok és az osztagvezetők hordanak zöld sapkát. Az osztagok változatos arzenállal rendelkeznek: könnyű és nehéz fegyverzettel, kézifegyverekkel vannak felszerelkezve. A repertoárban megtalálható a 9 mm-es pisztoly (SIG SP2009, Beretta 92FS, Magnum Research Desert Eagle), a távcsöves puska (Colt Firearms M4 Carbine, Heckler & Koch PSG-1-es precíziós mesterlövész puska) és a géppisztoly (Heckler & Koch MP5) is, de az egyes tagoknál találhatunk SPAS-12-es harci Shotgun-t Benelli-Remington Shotgunt, USA M67-es kézigránátot, AN/M14-es gyújtógránátot, aknavetőt, és a nehéz helyzetekre minden szakasz rendelkezik egy AT-4-es Tank páncélökéllel is. A csapat szállítását M2-es ágyúval felszerelt Humvee járművek végzik.

4.2.2. Supervisors (megfigyelők): olyan, az U.B.C.S.-ben szolgáló személyek, akik fontos harci adatokkal rendelkeznek a B.O.W.-okat, és a különböző fertőzött teremtményeket illetően, habár kilétük rejtve van a többi csapattag előtt. Mivel ezen személyek elsődleges feladata a minél több információ begyűjtése (akár társaik halála árán is), ezért az Umbrella csak olyan személyeket választott ki a posztra, akik képesek még a legkeményebb bevetéseket is túlélni, a csapattól külön is érvényesülve, a többiekkel szemben érzelmet és lojalitást nem mutatva végzik a feladatukat. Az „Házőrző kutya" hadműveletben résztvevő két Supervisor tag, Nicholai Ginovaef és Tyrell Patrick pont ilyen személyiségi jegyekkel rendelkeznek. A Supervisorok folyamatosan kapcsolatot tartanak a főhadiszállással, így mindig értesülnek a legfrissebb tényekről és helyzetekről – így a kulcsfontosságú pontokról is. A sors iróniája, hogy majdnem minden Supervisor életét vesztette az Operation Watchdog (Házőrző kutya) hadműveletben. A szerencsétlenség nem véletlenül következett be: Nicholai Ginovaef szándékosan szabotálta az akciót felismerve, hogy az így szerzett rendkívül fontos információk egyetlen tulajdonosaként jó sok pénz ütheti a markát, ha kijut élve Raccoon Cityből.

4.2.3. Ismert U.B.C.S. tagok:

- Alpha szakasz: Mitch Hirami (A osztag parancsnok), Murphy Seeker (A osztag), John Werbowski (B osztag)
- Bravo szakasz: Tyrell Patrick (A osztag Supervisor)
- Delta szakasz: Mikhail Victor (Parancsnok), Carlos Oliveira (A osztag), Nicholai Ginovaef (B osztag Supervisor), Karl (B osztag, Nicholai egység), Dustin (B osztag, Nicholai egység)
- Ismeretlen szakasz: Arnold (talán Charlie „C" szakasz), Klaus (osztag vezető), Robeto, Norman, Ed, Roger, Billy (File 3 karakter), Mac (File 3 karakter), Matt (File 3 karakter).

4.3.1. Extrák rejtett és titkos dolgok (Gamecube verzió)

4.3.1.1. Megnyerhető extrák

- Minden egyes alkalommal, amikor teljesíted a játékot, egy újabb epilógus fájlt kapsz, amelyből kiderül, hogy az egyes karakterekkel mi történt az RE3 végkifejlete után. Összesen nyolc áll rendelkezésre, a sorrendet az alábbiakban taglaljuk:
  - 1. végigjátszás: Jill Valentine epilógus
  - 2. végigjátszás: Chris Redfield epilógus
  - 3. végigjátszás: Barry Burton epilógus
  - 4. végigjátszás: Leon S. Kennedy epilógus
  - 5. végigjátszás: Claire Redfield epilógus
  - 6. végigjátszás: Sherry Birkin epilógus

- 7. végigjátszás: Ada Wong epilógus
- 8. végigjátszás: HUNK ügynök epilógus

▶ Jill valentine naplója: Ha a játékban levő összes feljegyzést a megfelelő helyre teszed az inventory-ban (elsőt az 1-es slotba, másodikat a 2-esbe és így tovább...) és egymás után elolvasod, a nyereményed Jill személyes naplója lesz.
▶ Végtelen mennyiségű lőszer: játtsz a Next Game Save ponttól és győzd le Nemesis-t mind a hét alkalommal.
▶ Minden alkalommal, amikor Nemesis-t Hard nehézségi fokozaton megsemmisíted, eldob valami hasznos tárgyat, fegyvert amit fel is vehetsz.
- 1. alkalommal Eagle Parts A-t
- 2. alkalommal Eagle Parts B-t
- 3. alkalommal First Aid Spray Box-ot
- 4. alkalommal M37 Parts A-t
- 5. alkalommal M37 Parts B-t
- 7. alkalommal végtelen mennyiségű lőszert egyetlen fegyver számára

▶ Extra ruhaneműk: ha megfelelő eredménnyel teljesíted a játékot, rejtett ruhaneműket kapsz ajándékba.
- 1. ruhanemű: Teljesítsd a játékot E eredménnyel
- 2. ruhanemű: Teljesítsd a játékot D eredménnyel
- 3. ruhanemű: Teljesítsd a játékot C eredménnyel
- 4. ruhanemű: Teljesítsd a játékot B eredménnyel
- 5. ruhanemű: Teljesítsd a játékot A eredménnyel.

▶ Mercenary játékmód: Ahhoz, hogy megnyerd ezt az opciót (amelyben négy zsoldoskatonával kell kimenekülnöd egy raktárépületből), egyszerűen csak teljesítened kell a játékot bármilyen nehézségi fokozaton. Ezt az opciót választva attól függően találsz extra tárgyakat a mellékküldetésben, hogy milyen eredménnyel teljesítetted a főjátékot.

4.3.1.2. Meglepetések

▶ Alternatív befejezések: amikor a parkot és a labort összekötő hídon állsz, és úgy döntesz, inkább leugrasz mintsem megküzdj Nemesis-el, az a játék endsequence-re is hatással van (más bevezető képsorokat láthatsz).
▶ Rendezői üzenet: ahhoz, hogy megtekintsd a rendező által elrejtett titkos üzenetet, nyolc alkalommal kell teljesítened a játékot.
▶ RE2 Cameo: A játék végéhez közeledve, amikor szembekerülsz a mutálódott Nemesis-szel, pillants oda az akkumulátorok közelében fekvő hatalmas testre. A holttest nem más, mint Mr. X. (Tyrant) az RE2-ből.

4.3.1.3. A „Mercenary" játékmódban szerezhető nyeremények: minden alkalommal, amikor sikerül teljesíteni a minijátékot, pénznyereményben és eredményhirdetésben részesülsz – minél jobban teljesítesz, az eredményeid értelemszerűen annál jobban alakulnak. Ha sikerül elegendő összegű pénznyereményt összegyűjteni, végtelen mennyiségű lőszerrel ellátott fegyvereket vásárolhatsz az eredeti játék számára. A megvásárolható eszközöket az alábbiakban olvashatod:

▶ Assault Rifle végtelen lőszerrel: 2000 USD
▶ Gatling Gun végtelen lőszerrel: 3000 USD
▶ Rocket Launcher végtelen lőszerrel: 4000 USD
▶ Végtelen mennyiségű lőszer az összes fegyverhez: 9999 USD

4.3.2. Extrák rejtett és titkos dolgok (Dreamcast verzió)

4.3.2.1. Megnyerhető extrák

▶ Minden alkalommal, amikor Nemesis-t Hard nehézségi fokozaton megsemmisíted, eldob valami hasznos tárgyat, fegyvert amit fel is vehetsz. A variációkat lásd: Gamecube verzió. Kiegészítés: 6. alkalommal szintén First Aid Spray Box a nyeremény.
▶ Rejtett ruhaneműk: a speciális ruhaneműk megnyeréséhez megfelelő eredménnyel kell teljesíteni a játékot. A variációkat alant olvashatod.
- 70'-es évek uniformisa: A eredmény
- Jill RE1-ben látható uniformisa: F eredmény, vagy jobb
- Motoros öltözet: A eredmény
- Miniszoknya: A eredmény
- Regina uniformisa (Dino Crisis): F eredmény, vagy jobb

▶ Minden egyes alkalommal, amikor teljesíted a játékot, egy újabb epilógus fájlt kapsz, amelyből kiderül, hogy az egyes karakterekkel mi történt az RE3 végkifejlete után. Összesen nyolc áll rendelkezésre, a sorrendért lásd: Gamecube verzió.
▶ A „Mercenary" játékmódban szerezhető nyeremények: minden alkalommal, amikor sikerül teljesíteni a minijátékot, pénznyereményben és eredményhirdetésben részesülsz. A szerezhető és vásárolható tárgyakért lásd: Gamecube verzió.
▶ Több rendelkezésre álló idő szerzése a Mercenaries minijátékban: ha eljutsz a parkoló jobb oldalán rekedt buszig és több, mint két perc áll még rendelkezésedre, akkor felbukkan Nemesis. Ha elpusztítod, 120 másodperc bónuszt kapsz.

4.3.2.2. Meglepetések

▶ Rendezői üzenet: lásd Gamecube verzió.
▶ RE2 Cameo: lásd Gamecube verzió.

4.3.3. Extrák rejtett és titkos dolgok (PC verzió)

4.3.3.1. Megnyerhető extrák

▶ Alternatív kosztümök: az alábbiakban felsorolt ruhaneműket abban a szobában öltheted magadra, amelyikben a „Boutique Key"-t találod (lásd lejjebb).
▶ Motoros ruha: teljesítsd a játékot Hard fokozatban, „A" eredménnyel
▶ Disco ruha: teljesítsd a játékot Hard fokozatban, „A" eredménnyel
▶ Jill RE1-es öltözete: teljesítsd a játékot Easy fokozatban, „F"-nél jobb eredménnyel
▶ Rendőr miniszoknya: teljesítsd a játékot Hard fokozatban, „A"eredménnyel
▶ Regina öltözet (Dino Crisis): teljesítsd a játékot Easy fokozatban, „F"-nél jobb eredménnyel
▶ Epilógus fájlok: lásd Gamecube verzió.
▶ Mercenary Mode: Teljesítsd a játékot, majd mentsd el a Next Game fájlt. Kezdd el az új játékot, válaszd a mentett állást, majd a „Mercenary Mode"-ot..

4.3.3.2. Meglepetések

▶ Rendezői üzenet: lásd Gamecube verzió.
▶ RE2 Cameo: lásd Gamecube verzió.

4.3.3.3. Titkos dolgok:

▶ Új fegyverek és végtelen mennyiségű lőszer szerzése: Kezdj új játékot Normal nehézségi fokozaton, majd minden alkalommal, mikor Nemesis feltűnik, küzdj meg vele és pusztítsd el a különböző jutalmak megszerzéséhez. Megjegyzés: Ha egyszer már teljesítetted a játékot és utána betöltöd a mentésed, akkor Nemesis elpusztításakor az alábbi tárgyak helyett végtelen mennyiségű lőszert kapsz ajándékba. Ennek használatához nem kell mást tenned, mint a lőszert kombinálni a megfelelő fegyverrel.
- 1. alkalommal: Eagle Parts A
- 2. alkalommal Eagle Parts B
- 3. alkalommal: 3 First Aid Spray
- 4. alkalommal: Shotgun Parts A
- 5. alkalommal: Shotgun Parts B
- 6. alkalommal 3 First Aid Spray
- 7. Minden alkalommal Assault Rifle

4.3.3.4. Extrák

- naplója: Ahhoz, hogy elolvashasd Jill személyes naplóját, gyűjtsd be a játékban található összes feljegyzést (összesen 30 db), majd a megfelelő számú inventory slotba helyezve olvasd el őket. Ha az utolsóval is végeztél, az első (Instruction Manual) fogja tartalmazni Jill Valentine saját feljegyzéseit.
- Jill/Carlos Ending: A hídra érve szembekerülsz Nemesis-el. Ha a hídról való leugrást választod, az eredeti helyett egy alternatív ending-et láthatsz a játék teljesítése után.
- Jill/Carlos/Barry Ending: ha a hídon a másik lehetőséget választod, mint a Jill/Carlos Ending esetében, akkor ismételten megváltozik az endsequence átvezető animációja.

4.3.4. Extrák rejtett és titkos dolgok (Playstation verzió)

4.3.4.1. Megnyerhető extrák:

- Alternatív kosztümök: lásd PC verzió.
- Epilógus fájlok: lásd PC verzió.
- Nemesis „ajándékai": lásd PC verzió
- Boutique Key: Teljesítsd a játékot bármilyen fokozaton.
- Alternatív befejezések Jill Carlos és Barry szemszögéből: lásd PC verzió.
- Jill naplója: szedd össze a harminc feljegyzést és könyvet.
- Mercenaries mode: teljesítsd a játékot bármilyen fokozaton.

4.3.4.2. Meglepetések:

- Rendezői üzenet: lásd Gamecube verzió.

4.4. Resident Evil 3 végigjátszás

A Resident Evil 3: Nemesis valójában a Resident Evil 1 direkt folytatása, így a Resident Evil 2 és az elődközötti történéseket mesél el, méghozzá Jill Valentine szemszögéből, aki miután a hadsereg és a rendőrség elveszti a város feletti kontrollt, a pokoli hellyé vált utcák és kihalt épületek labirintusában keresi az életet jelentő kiutat. Veszélyt azonban nem csak a kihalt sikátorok jelentenek számára: az Umbrella kísérleti biológiai fegyvere, a korábbi részekből ismert, ám azóta igencsak megerősödött óriás, Nemesis is lesi a pillanatot, hogy személyes okokból leszámolhasson a speciális S.T.A.R.S. alakulat összes életben maradt tagjával.

Miután magadra találsz, tedd ártalmatlanná a körülötted lebzselő élőhalottakat, majd törd be az ajtót és odabent szólítsd magadhoz az elsősegély Sprayt. Keresd meg az emeletre vezető utat, majd az ottani ajtó mögül keresd meg a Warehouse Key-t, amit végy is használatba a kijáratnál. Fordulj balra, majd a zombitanya likvidálása után keresd meg a pincelejáratot és nézz szét egy kis öngyújtó olaj után (Lighter Oil). Óvatosan sétálj be a szűk sikátorba, majd szaladj át a túlsó oldalra, ahol az utcán két élőhalott látszólag egymást ízlelgeti. Tégy rendet köztük, majd irány be a közelben levő ajtón, amin keresztül egy aprócska udvarra jutsz. Vedd fel az itt heverő apróságokat (fegyver, muníció, stb.) majd sétálj át a következő ajtón és segíts a katonai ruhába bújt tagnak. Vedd fel az öngyújtót (Lighter), majd kombináld az olajjal: az eredmény egy működőképes öngyújtó, amivel megvilágíthatod az elsőre sötétnek tűnő helyszíneket. Irány vissza a játszóudvar, ahol az elágazásnál balra indulj és használd az öngyújtót az ajtón levő kötél szétégetésére. A következő helyszínen egyelőre nem tudsz mit tenni, így tankolj fel a környéken felvehető eszközökkel. Némi gyaloglás árán rövidesen elérsz Raccoon City rendőrkapitányságáig, ahol a semmiből előbukkan Nemesis is: válaszd a „menekülést a rendőrkapitányságra", ahol keresd meg a páncéltermet, ahol ugyan a páncélszekrényt még nem tudod kinyitni, de egy Blue Gem-mel lehetsz gazdagabb.
A következő ajtó mögött egy S.T.A.R.S. kártya lapul – sétálj vissza a váróba a központi számítógéphez, ahol használd a belépőkártyát, aminek köszönhetően kideríthetted az imént látott széf kombinációját. Irány vissza a páncélterem: nyisd ki, majd vedd magadhoz az Emblem-Key-t, miután szaladj fel az emeletre, és használd az imént felvett kulcsot a zárt ajtónál. Kutasd fel az odabent található Lockpick-Key-t, de a szekrénybe is bekukkanthatsz, ahol egy fegyvert találhatsz.

A telefoncsörgés után szaladj le a földszintre, ahol kénytelen-kelletlen összefutsz Nemesissel, ám most már nyugodtan megküzdhetsz vele, elegendő tűzerővel rendelkezel hozzá. Hagyd el a helységet és vedd az irányt a kijárat felé – a tűz melletti ajtón a Lockpick segítségével juthatsz be. Átérve újra a sikátorba kerülsz – jegyezd meg a jobb oldali helységet is, de ne menj még be. Az emeletes busz valójában nem nyújt különösebb veszélyeket, te azonban haladj inkább a garázs felé, ahol egy Power Cable-vel lehetsz gazdagabb. Jobbra felvonót láthatsz, amit azonban megfelelő áram és akkumulátor hiányában még nem használhatsz. Éppen ezért indulj a bal oldali ajtón át, ahol a kancsót szorongató hölgyeményt figyelmen kívül hagyva keresd meg az éttermet, ahol megint csak a Lockpick-Key használatán lesz a hangsúly.
A konyhában levő kisebb szekrényben Fire Hook-ot találhatsz, amit használj is a csapóajtónál. Rövidesen megismerkedhetsz Carlossal, akivel szaladjatok ki a konyhából, mivel Nemesis ismét feltűnik a színen. Robbantsd fel a monsztert (egy nem elég neki), miután szépen elváltok Carlossal. Indulj jobbra az újabb szobában, ahol megpihenhetsz egy keveset, de semmiképp se felejtsd el felvenni a Rusted Crank-ot. Vedd az irányt a tűzoltóság felé, ahol a kapcsolószekrényt az emelvény alá tolásával érheted el. Ennek segítségével (és egy kis műszaki érzékkel) be tudsz jutni az ajtón, fel az emeltre, ahol rövid kutatás után egy Green Gem-mel lehetsz gazdagabb. A City Hall-ba való bejutáshoz mindkét gyémántot használnod kell.

A továbbjutást a rácsos ajtó jelenti, ahol használd a Rusted Crank-ot, mire a kurbli eltörik, így szaladj a másik irányba, ahol rövidesen egy vonattal fogsz találkozni. A mozdony működéséhez kell néhány dolog: Power Cable, Mixed Oil és a Fuse, ám ebből csak a Power Cable-vel rendelkezel – sebaj, tedd be a helyére, mire Carlos toppan be egy kisebb felmentő sereggel. A közjáték után vedd magadhoz a Wrench-et, majd szaladj vissza a City Hall bejáratához és az ott levő szobor kezéből vedd ki a könyvet. Keresd meg az étterem közelében levő kancsót szorongató nőt, majd tedd a helyére a könyvet, majd vedd fel az így szerzett iránytűt. Újabb szaladgálás következik: siess vissza az iménti szoborhoz (amelyik kezéből megszerezted a könyvet), majd tedd a kezébe az iránytűt, amiért megkapod az akkumulátort. Ez jó hír, már csak egy Fuse-ra van szükség a vonat beindításához. Sétálj vissza, ahol eltörött a Crank: a Wrench segítségével be tudsz menni az ajtón, ahol ismételten találkozol Carlossal. A nyomógombok segítségével ki tudod nyitni a közelben levő szekrényt, amiben egy kevéske Machine Oil-t találsz. Indulj visszafelé: egyik pillanatról a másikra zombik hada lep el benneteket, de Rambo Carlos egy pillanat alatt elintézi mindegyiket – igaz, meg is sérül. A helynek már úgyis mindegy, ugyanis egy apró szikra következtében levegőbe repül az egész hodály, így ide már biztosan nem kell visszajönnöd. A történtek után keresd meg azt a helyet, ahol magadhoz vetted a Wrench segítségével a Fire Hose-ot és ha ár erre jársz, kutasd fel a csöpögő csapot, ahol a csapot és a Fire Hose-t használva el tudod oltani a tüzet. Az ajtó mögött vedd fel az újabb Crankot, mire pár pillanat múlva Nikolaj-jal futsz össze (ő Carlos egyik embere), aki látszólag nagyon el van foglalva a számítógépével. Mivel nem túl kommunikatív, ezért vedd fel az asztaltól a távirányítót, amit használva a projektoron megjelent az ajtózár kódját. Pötyögd be a szót a számítógépbe és kinyithatod vele az ajtót. Odabent találhatsz némi olajat, amit mixelj össze a Machine Oil-lal és láss csodát: megszületik a Mixed Oil, ami megint csak szükséges lesz egy nagyon fontos momentumhoz. Nemesissel ne foglalkozz: menekülj el előle, és szaladj egyből arra a kis játszóudvarra, ahol még korábban jártál (mindenféle játékszert és egy redőnyt is találhattál ott). A redőnyhöz állva használd a Crank-ot, ami feltárja előtted a reluxa titkait (csupa használható apróság) Visszafelé haladva a garázson át vezet az út: le fog szakadni alattad a talaj, de szerencsére ki tudsz mászni. Folytasd az utad a felvonóig, ami már működőképes lesz, mivel van akkumulátorod hozzá. Rövidesen lejutsz a transzformátorházba, ahol aktiváld a gépzet, majd a másikon az egyik ajtót is (RRBB). Rövidesen néhány élőhalott teszi nálad a tiszteletét, de neked sikerül meglépni előlük: menekülj ki a vészkijáraton.

Várj egy keveset, majd menj szépen vissza: aktiváld a másik ajtót is (RBBB, vagy BBRB), és vedd fel a szekrényből a vonat indításához szükséges Fuse-t. Most már megvan minden szükséges eszköz a vonat indításához, így vedd az irányt szépen a mozdony felé. A parkban kerülő ki Nemesist, egészen addig, amíg le nem omlik a talaj alattad. Csapdába esel, és egy méretes szörnyeteg

kerül a lábaid elé. Felesleges a kézi pisztollyal lövöldözni: használj erősebb fegyvert a hernyó ellen, majd juss ki és szaladj a működésképtelen mozdonyhoz. Carlos ad neked némi Flame Rounds-ot, ami után hozd működésbe a fogaskereket. A vonat nekiveselkedik az útnak, de nem sokáig jut, ugyanis hátulról Nemesis veszi kezébe a dolgokat. Menj hátra, nézd meg mi a gond: ne állj le Nemesissel harcolni, inkább szaladj vissza a vagonba, mire Mikhail hősi halált hal és mivel a szerelvény nem bizonyul biztonságos helynek, ezért mássz ki belőle az ablakon. Indulj teremfelderítésre, majd a lógó kép mögött, a falban egy Clock T. Key-t találhatsz, amit a következő szobában kell használnod. Carlos úgy tűnik, nem hagy el téged: vedd át tőle a Freeze Rounds-ot, majd a zöld ajtót elhagyva (egyelőre még zárva van) menj ki a soron következő ajtón, ami mögött egy előtér húzódik. A lépcsősor két oldalán egy-egy ládika áll: nyisd fel őket, és jegyezd fel a zenei dallamokat, mert szükség lesz még rájuk (UDUUDUDUDDUD). Vedd fel az asztalon heverő térképet, és az elsősegély Sprayt, majd haladj keresztül a kettes ajtón, ahol egy zongorával, egy barna- és egy fekete ajtóval leszel gazdagabb. A fekete színű az udvarra visz, így egyelőre a másikat válaszd. Egy kápolnába jutsz, ahol egy újabb Clock T. Key-jel lehetsz gazdagabb. Kifelé haladva öldököld le az élőhalott csordát, majd szaladj fel az emeletre és a toronyhoz érve használd az első Clock T. Key-t, aminek hatására egy létra ereszkedik le előtted. Mássz fel a Machinery Roomba, ahonnét a szekrényről vedd fel a Silver Gear-t, majd a zenélő szekrényhez lépve add be a dallamfoszlányt (UDUUDU), aminek hatására tied lehet egy Chronos Chain – utóbbit kombináld a Clock T. Key-jel. Ezek után mássz le a létrán, amikor is ismételten összefutsz Nemesissel.

Ideje lesz kicsit visszatartani, így némi ólompumpálás segedelmével leckéztesd meg a drága öreg Nemesist. Ha felülkerekedsz rajta, akkor baktass a zöld ajtóhoz, ahol használd a mixelt Chronos Key-t. Odabent három órával kiegészített képet és három szobrot találsz: vedd ki a szobrok kezéből a lasztikat, majd használd őket a képeknél az Amber, Obsidian, Crystal sorrendben. A feladat eredményeképp a Gold Gear, amit egyesíts a Silverrel és jutalmul egy Chronos Gear-t kapsz. Mivel a harangot nem tudod elmozdítani, ezért menj szépen vissza a Machinery Roomba, ahol használd a Chronos Gear-t. Indulj vissza, majd ütközz meg Nemesissel, aki bár majdnem elpusztít téged, az ájulás után a kápolnában térsz majd magadhoz Carlos jóvoltából. Amíg Jill kómában fekszik, Carlos-t kell irányítanod. Menj vele vissza az óriás képekhez, majd toldd el vele a harangot és indulj el a Raccoon Hospital felé. Odabent bár a helyzet kissé kaotikus, te vedd fel az elsősegély Sprayt, majd a következő szobában levő diktafont is. A bariton hangnak és a diktafonnak köszönhetően az ajtó kinyílik – a lifttel keresd meg a 4F emeletet, majd a Data Roomot, ahol Nikolaj-jal lesz randevúd. Bár Nikolaj áruló, nem viszi el szárazon – vagy mégis? A méregtől vezérelve vedd fel Carlossal a SickRoom Key-t, majd vedd az irányt a 401-es szoba felé, ahol olvasd le a halott doktoron levő számkombinációt, majd a 402-es kórterembe érve használd a legutóbb felvett Key-t. Toldd a kisebb szekrényt a megfelelő helyre, aminek hatására egy kép esik le a falról. A doki kódjának köszönhetően ki tudod nyitni a széfet, ami egy Vaccine Base-t tartalmaz. Menj tovább a B3-as szintre, ahol a szobában először vedd fel a Medium Base-t, majd engedd le a tartályból a vizet, majd használd a kapcsolószekrényben a Vaccine-t. Az 1-es, 3-as és A kapcsolókat aktivizálva Vaccine Mediumot készíthetsz, amit némi kísérletezgetéssel vegyíts a Vaccine Base-el. Vigyázz, mert miután megfordulsz, az undorító förmedvények kitörnek, így egy kis céllövölde következik. Siess vissza a földszintre, ahonnét tovább is kell szaladnod az élesített detonátor miatt. Miután a tűz alább hagy, váratlanul leszakad a plafon, ahonnét a kissé átalakult Nemesis toppan Carlos nyakába – pumpálj bele egy kis ólmot, majd szaladj vissza a kápolnába Jill-hez. A kisasszony már lábadozik, de add neki a szérumot, így még jobban lesz majd. Jill és Carlos elköszönnek egymástól, majd a Jill feletti irányítást visszakapva ellenőrizd a nálad levő dolgokat – különös hangsúlyt fektetve a Lockpick-re, amit rövidesen használnod kell. Mihelyst kilépsz a helységből, Nemesis megint csak megjelenik – az utcára érve a Lockpick segítségével juss be a bezárt helységbe, ahol egy Park Key-jel leszel gazdagabb. A parkba érve szaladj le a lépcsőn, majd némi céllövölde után a zombik halmán átgyalogolva juss át a rácsos kapun. Az első holttestnél megtalálod a következő Park Key-t. Indulj vissza a főtér felé, balra a rácsos ajtón be – a szökőkút szerkezetét a mellékelt ábrán találod – oldd meg lépésről lépésre a feladatot, majd mássz bele a vízbe, hogy az utolsó fokozat tervrajza is meglegyen. Ha sikerül kivitelezni a feladatot, a víz elfolyik a mederből, és így le tudsz mászni a csatornába. Odalenn intézd el a férgeket, mire rövid séta után a temetőbe kerülsz – használd a nem régiben szerzett kulcsot, aminek hatására egy Iron Pipe-al leszel gazdagabb. A kandallót az öngyújtó segítségével gyújtsd be. A kandallónál egyébként az Iron Pipe is szükséges lesz.

A Park Key-t magadnál tudva mássz fel a kéményen, majd Nyikolaj-t követve hagyd el a helységet. A hernyók ősével való ütközet után megnyílik a továbbjutást jelentő útvonal. A főtérre érve megint menj egy kört a lépcsősoron, ahol használd a kulcsot a lelakatolt ajtó kinyitására. Alighoz rálépsz a hídra, Nemesis ismételten feltűnik a színen és igazságot követel. Mivel nincs más lehetőséged, vesd magad le a hídról, ahol a csatornába érve Carlos segítségével túlélheted az élőhalottak újabb inváziójét. A jobb oldali ajtó mögött egy Water Sample-t találsz: vedd magadhoz, majd rögvest használd a kapcsolószekrénynél. Lent ugyanolyan jelet állíts elő ‚mint odafenn. A művelet eredményeképp a biztonsági ajtó elsődleges zárja kinyílik – sétálj vissza a csatornába, ahol keresd meg a bal oldali ajtó mögött megbúvó felvonót. Liftezz fel az emeltre, ahol keresd meg a System Disk-et, majd vedd az irányt a legközelebbi ajtó felé. Bár valaki rád lő (talán Nikolaj), ne foglalkozz vele: indulj jobbra a szobába, ahol vedd fel a Facility Key-t, majd a piros ajtón keresztül hagyd el a helységet. Odabent keresd meg a kapcsolószekrényt, amit aktiválj is rögtön: ennek hatására a biztonsági ajtó végleg kiold. Bent használd a System Disk-et. Ezek után már csak pár perced marad, hogy elhagyd ezt az átkozott környéket és hogy végleg végezz Nemesissel. Mielőtt azonban bármit is tennél, kutasd át a holttestet, aminek a zsebéből egy Card Key-t vehetsz magadhoz. Menj vissza piros színű ajtóhoz, majd a Card Key segítségével ereszkedj le a lifttel a mélységbe. Odalent használd a Facility Key-t, majd menj fel és siess a leeresztett redőnyhöz, ahová Nikolaj is bemászott. Bár a feletted köröző helikopter golyózáport zúdít rád, ne törődj vele: miután Carlos megjelenik, vedd fel a radart, majd mássz le gyorsan az aknába az önmegsemmisítő rendszer miatt. A szemétégetőbe csúszva aktiváld a Control Panel-t, majd toldd a bejárattal szembeni kisebb irányítót a nagyobbikra, aminek eredményeképp egy gorilla-szerű szörnyeteg hullik az öledbe. Ne foglalkozz vele: toldd be a helyére az összes Control pick-et, hogy beindíthasd a hulladékmegsemmisítőt, ami bizony a szörnyeteget is megpörköli. Ne lepődj meg, ha ez sem lenne elég: pumpálj bele egy kis ólmot még a rend kedvéért, majd ereszkedj le a felvonóval, ahol Carlos vár rád. A srác meggyújtja a jelzőfáklyát, amit a köröző helikopter észrevesz és a segítségével elhagyhatjátok ezt az elátkozott helyet még a robbanás előtt. Egy kocsmában elmélkedve Jill elgondolkozik azon, vajon mi lesz ezután... tényleg elpusztult minden? De ez már egy másik történet...

5. RESIDENT EVIL CODE VERONICA (X)

Fejlesztő: Nex Entertainment
Kiadó: Capcom (NOA/JAP), Eidos (EU)
Megjelenési dátum:
2000. február 3. (JAP DC)
2000. március 29. (USA DC)
2000. május 26 (EU DC)
2001 március 22 (JAP PS2)
2001 augusztus 21 (NOA PS2)
2001 szeptember 14 (EU PS2)
2003 augusztus 7 (JAP GC)
2003 december 3 (NOA GC)
2004 március 12 (EU GC)

Kategória: túlélő-horror)
Játékmód: egyjátékos
Platform: Gamecube, Playstation 2, Dreamcast
Média: 2x GC Optikai lemez, 1 PS2 DVD ROM, 2 DC GD-ROM

Az RE Code Veronica még 2000-ben jelent meg Dreamcastra, amelyből a feljavított, újjá dolgozott X változat is készült évekkel később PS2-re és Gamecube-ra (Japánban DC-re is). Ez a játék volt az első az RE történetében, amely egy mellékszálat dolgoz fel: három hónappal az RE2 cselekménye után játszódik, ahol Claire Redfield kapja a főszerepet, bátyja Chris oldalán. (további információkért lásd a karakterleírásokat) A történet végigjátszásakor számos,a korábbiakban titok homályába burkolózó Umbrella titok is fényre derül

Az RE: CV az első olyan RE játék, amely a jól bevált pre-renderelt hátterekhez képest valós 3D objektumokat használ – a kamera ugyan nem követi a karaktert (szokásához híven előre rögzített nézetekből mutatja a játékost), de ez nagy fejlődés a korábbi epizódokhoz képest. A játékmenet szinte semmiben nem változott: ugyanúgy az ügyességi-logikai feladványokon és a túlélő játékmeneten van a hangsúly, ahogy korábban. A történet fejezetekre van osztva, a történet alakulásának megfelelően. A készítők változtatásokat eszközöltek a fegyvereken (egyszerre akár kettőt is cipelhetünk és két célpontra célozhatunk egyidejűleg), ráadásul újabbakkal is bővítették az arzenált. Érdekesség, hogy a japán kiadáshoz a Wesker's Report DVD is dukált, amely egy tényfeltáró dokumentum Albert Wesker és az Umbrella kapcsolatáról – nagyon sok érdekes dolog kiderül belőle, ezekre az alábbiakban is kitérünk.

5.1. Karakterek

5.1.1. Albert Wesker

▶ korábbi információkért lásd: Resident Evil 1.

Albert Wesker volt a S.T.A.R.S. Alfa egységének parancsnoka az első Resident Evilben. Az Umbrella utasítására csapdába csalta az Alfa csapatot, de végül sötét tervei kudarcba fulladtak, és nem jutott ki élve a Spencer kastélyból, legalább is mindenki ezt gondolta. Most titokzatos módon visszatér, hogy folytassa az ármánykodást, és hogy bosszút álljon Chris Redfielden. Miután sikerült túlélnie a Spencer kúriában történt eseményeket, megbízói okán Wesker három hónappal később a Rockford Island-ra utazott, hogy mintát szerezzen a T-Veronica vírusból, majd a vakcinát megalkotó Ashford család tagjait Alexia-t és Alfred-ot eltegye láb alól. A küldetése alatt összefut egykori alkalmazottjával Chris Redfield-del, mialatt az eltűnt húgát keresi a környéken, aki éppen bátyja felkutatására érkezett. Wesker tudomást szerezve a helyzetről, az Ashford család Antarktiszon épített kutatóállomására utazott, ahol ismételten összetűzésbe került Alexia-val és Chris Redfield-del. Míg Alexia alulmarad Chris-el szemben (mikor életére tör), Wesker az időközben másvilágra távozott Steve Burnside holttestét akarja kicsempészni a környékről, mivel a fiú szervezete halála előtt megfertőződött a T-Veronica vírus által, így vírusgazdának számít még halott állapotában is. Miután beindul a bázis önmegsemmisítő rendszere, Wesker enged a csábításnak és szembefordul Chris-el, aki ellen egy kis technikai bemutató közben megüti a bokáját. Mielőtt még bevihetné a S.T.A.R.S. fiúnak a halálos találatot, égési sérülést szenved az arcán egy robbanás következtében. Mivel Wesker természetfeletti erőkkel rendelkezik, valójában meg sem kottyan neki a baleset és mikor Chris menekülőre fogja a dolgot, még van ereje cinikusan megjegyezni, hogy „szerencsés napod van ma". Mielőtt a bázis végleg felrobbanna, Chris és Claire elmenekülnek a helyszínről, ám Wesker is megússza, aki a közelében levő tengeralattjárón keresztül éli túl az eseményeket.
A teste a Birkin-től kapott szérum következtében regenerálódik, és öt évvel az incidens után már ismét eredeti fizimiskájával lép porondra, amelyhez emberfeletti gyorsasága, az ereje és a szívóssága is hozzájárul. Az eredmény hat évvel a Code Veronica (és X) eseményei után, az európai hadszíntéren játszódó Los Illuminados színhelyén realizálódik, ahol tovább folytatja baljós terveinek véghezvitelét.

5.1.2. Alexia Ashford

▶ Életkor: 27 év
▶ Magasság: 175 cm
▶ Súly: 54 kg
▶ Vércsoport: AB

A rejtélyes Alexia Alfred ikertestvére. Zseninek született, már tíz éves korában diplomázott egy neves egyetemen, majd kinevezték az Umbrella víruskutató központjának vezetőjévé. Legendás szépsége ma már csak legenda a szigeten élő emberek körében. Alexia ugyanis meghalt egy állítólagos laboratóriumi balesetben tizenöt évvel ezelőtt. Legalább is ez a hír járja, ám a történet előrehaladtával minden tényre fény derül. Az 27 éves Alexia Ashford a T-Veronica vírus megalkotója, az RE: Code Veronica főellensége: testvére, Alfréd mellett a néhai Edward Ashford dédunokája, akit az Umbrella Corporation egyik alapító tagjaként tartanak számon. A két gyermek 1971-ben jött világra Alexander Ashford (a hatodik Ashford nemzedék) „Code: Veronica" projektjeként, amellyel a néhai Veronica Ashford előtt kívánt a család tisztelegni azzal a tettel, hogy a család őseként emlegetett nemesi származású Veronica génjeit mesterséges megtermékenyítéssel újra életre hívják, belőle új sarjakat nemzenek. A két gyermek DNS-ét még születésük előtt elkülönítették és egyedi képességekkel ruházták fel: míg Alfred csupán magas, addig Alexia természetellenes, hihetetlen mértékű intelligenciával rendelkezett a születése pillanatában. A különbségeknek meglett az eredménye: Alexia felsőbbrendűsége a két gyermek kapcsolatában is meglátszott, Alfred csak egyszerű szolga volt a szemében. A magas fokú értelemnek köszönhetően Alexia példaértékűen már tíz éves korában (1981-ben) professzorasszonyi végzettségre tett szert egy neves amerikai egyetemen. Természetes volt, hogy az Umbrella Corporation által „kitenyésztett" példányt saját malmára hajtja a cég: Alexia az Umbrella Corporation Antarktisz bázisára került, ahol sikereinek köszönhetően rövidesen irigyelt riválisává vált a szintén tehetséges William Birkin-nek, aki a cég Arklay kutatóállomásán ért el hasonló sikereket amellett, hogy Alexia megérkezéséig ő volt a legfiatalabb Umbrella alkalmazott. A lány az antarktiszi telepen történt kísérletek sora és a T-vírus tanulmányozása után kifejlesztette a T-Veronica vakcinát amelyben egy hangyakirálynő viselkedését és felépítésének vizsgálatát tartotta szem előtt. Mivel semmilyen körülmény nem volt adott a vírustörzs teszteléséhez, 1983-ban úgy döntött, egykori apját használja fel kísérleti malacnak. Elvégezte a befecskendezést és a döféssel aláírva apja halálos ítéletét szemtanúja volt annak, ahogy Alexander Ashford könyörtelen szörnyeteggé változik. Alexia felismerte, hogy a T-Veronica vírushoz a gazdatestnek szimbiózis kapcsolatot kell kiépítenie, így a test maximális alkalmazkodása értelmében befecskendezte magának a génszérumot és 15 éves álomra hajtotta fejét egy hibernálókonténernek köszönhetően. Alexia a testébe helyezett T-vírussal egyetemben az antarktiszi kutatótelepen pihent, mialatt testvére, Alfred vigyázott arra, hogy a kísérlet titokban maradjon. Mialatt az átalakulás végbement, Alfred a magány következtében megőrült, skizofrén lett és egy második személy, nevezetesen a testvére szellemét is saját testében érezte. Albert Wesker Rockfort-szigeti rajtaütése alkalmával Claire Redfield és Steve Burnside foglyok a menekülés során összetalálkoztak a skizofrén Alfred Ashford-dal, ám a szigetet elhagyva a repülőgépük automata robotpilótája Alfred ármánykodása következtében az antarktiszi állomásra vitte őket. Itt újfent szembekerültek Alfreddal és az időközben tel-

jesen kifejlődött T-Veronica Alexia-val is: miután leszámoltak az életükre törő Alfred-dal, sikerült Alexia-t is felébreszteni a hibernálókamrában, aki természetesen rögvest hőseink után indult, hogy elpusztítsa őket. Mialatt Claire és Steve egy Snowcat segítségével próbáltak elmenekülni, fogságba estek, ami nem maradt megtorlatlanul. Alexia maga fertőzte meg Steve-t a T-veronica vírussal. Röviddel ezután Chris bukkan fel az antarktiszi kutatótelepen, Claire-t keresve és akarva- akaratlanul célpontjává válik a folyamatosan átalakuló Alexia ámokfutásának.

A T-Veronica mutáció: Alexia T-Veronica vírussal történő átalakulása három fázison keresztül zajlik le. Az első alkalommal a lány ugyan megtartja még emberi formáját, ám bőrének színe szürkévé változik, hajából és testéből pedig csápok nőnek ki. Minden egyes átalakulás alkalmával furcsa, mániákusan sziszegő hangokat hallat, és lángoló vérét hatalmas tűzfalak formájában löki ellenfelei elé, ha az oxigénnel keveredik. Ez teszi még Albert Weskernél is veszélyesebbé. Mivel Alexia DNS-e a nemzedéket irányító hangyakirálynő DNS-ével keveredett, ezért képes irányítani a kutatóállomáson levő többi, fertőzött teremtményt is – különös tekintettel a nagy csápokkal rendelkező szörnyekre és óriáspók B.O.W.-okra. A második átalakulás alkalmával torzul a test, az eredmény pedig egy T-Veronica vírus előállítására és terjesztésére szolgáló teremtmény lesz , erősebb és szívósabb szervezettel, hatalmas testtel és potrohhal. Intelligenciája lárva formájában is megmarad. A hármas fázis következtében elveszti hatalmas alsótestét, és mint kifejlett szárnyas szitakötő lesz képes repülni a levegőben. Hihetetlenül erős, az első formációhoz hasonlatos tűzsebzéssel pedig az egyik legszívósabb B.O.W. válik belőle, egyedül az anti-B.O.W. Linear Launcher okoz benne nagyobb kárt.

Az első Alexia típussal Chris Redfield küzd meg, egy az Arklay kutatólaboratórium halljára nagyon is hasonlító teremben. Alexia azonban nem pusztul el teljesen, az összecsapás végeztével átmutálódik a második és harmadik fokú teremtménnyé is, mire Chris-nek véglegesen sikerül a másvilágra küldeni

5.1.2.1. Érdekességek Alexia Ashfordról

- Az RE: Code Veronica korai fejlesztési fázisában Alexia eredeti neve Hilda Krueger volt.
- Alexia végleges pusztító megnyilvánulása, szitakötő imádata már a játék elején megfigyelhető az Alfred Trophy Roomjában található diafilmen. A szitakötő motívum nagyon sokszor visszatér a játék során, főként a logikai fejtörők alkalmával.
- Az S.D. Perry ártal írt fantasztikus történetben Alexia megalomániás, magát istennek képzelő személyként tűnik fel, aki szerint minden embertársának őt kell szolgálnia. A könyv cselekménye szerint Alexia csak az első két átváltozáson megy keresztül, mert két szárnyát és potrohát szétlőve Chris már korábban a másvilágra küldi őt.

5.1.3. Chris Redfield

▶ korábbi információkért lásd: Resident Evil 1.

Némi visszatekintés: 1998 júliusában az Alpha szakasz helikoptere leszállt az Arklay-hegységben, hogy a furcsa gyilkosságokat kivizsgáló előfutár Bravo szakasz nyomára bukkanjon, miután azok semmi életjelet nem adtak magukról. A földet érést követően rövidesen felfedezték a Bravo helikopter roncsait és a még életben levő Kevin Dooley-t is. A csapat pillanatok alatt Cerberusok zsákmányává vált, a halott Joseph Forest felfedezése után a rájuk leselkedő veszélyek miatt a közelben levő Arklay kúriába menekültek. A rezidencia átkutatása közben Chris és a többiek felfedezték, hogy az egész épület mutánsoktól, idegen létformáktól és biológiai hulladéktól hemzseg, de szerencsére sikerült további életben maradt Bravo tagot is találniuk a talpraesett Rebecca Chambers medikus szerepében. A lány segítségével Chrisnek sikerült életben maradnia és kijutnia a létesítményből az épület alatt húzódó titkos laboratóriumba, ahol az Umbrella Corporation a titkos B.O.W. kísérleteket folytatta. Az álszent Albert Wesker azonban szándékosan vezérelte a S.T.A.R.S. csapatot a környékre, ugyanis az Umbrella megbízásából tesztadatokra volt szüksége a B.O.W.-ok éles harci környezetben történő helytállásaikról. Habár úgy tűnt, Wesker a saját maga kiszabadította Tyrant áldozata lett, nem így történt. A Tyrant elpusztítása után Rebecca aktiválta a létesítmény önmegsemmisítő rendszerét, majd Jill Valentine, Barry Burton és Chris Redfield segítségével elmenekült a helyszínről. Miután Chris visszatért Raccoon City rendőrkapitányságára maroknyi csapatával, teljes kivizsgálást indítványozott a titkos kísérleteket folytató cég ellen. Mivel a rendőrfőnök Brian Irons szintén sáros volt az ügyben, a kérelmet elutasították, így a média kellő hiánya miatt nem maradt más választásuk, önkényesen próbálták meg felfüggeszteni a világcég gonosz tevékenységét. Alternatív megoldásként Chris és néhány társa Európába utazott az Umbrella Corporation főhadiszállására, és 1998-ig vissza sem tért az államokba.

Chris 1998 decemberéig titokban, a háttérben maradva gyűjtötte a bizonyítékokat, mígnem egy alkalommal e-mailt kapott a szintén anti-Umbrella osztagos Leon S. Kennedy-től: Az elektronikus levélben Leon tájékoztatta Redfield-et arról, hogy az felkutatására indult húgát (Claire) az Európába tartó út alkalmával elfogták, és az Umbrella birtokolta Rockfort szigetre szállították. Chris nyomban a szigetre indult, hogy Claire-t kiszabadítsa és megérkezésekor felkereste Rodrigo Juan Raval-t, akinek szerinte tudomása lehetett a Redfield lány ittlétéről. A megérzései helyesek voltak, bár a találkozást követően Rodrigo meghal, Chris pedig összefut egykori parancsnokával Weskerrel, akiről azt hitte, a kúriában történt incidens után életét vesztette. A Birkin-től kapott szérum következtében Albert azonban nem halt meg meg, sőt erősebbé és szívósabbá vált, amit a vakcina adta emberfeletti képességeinek köszönhet. Mivel Wesker bosszút esküdött a S.T.A.R.S. ellen, rátámad Chrisre - ám a Redfield fiúnak sikerül megmenekülnie. Chris a szigeten történt ténykedése alatt rátalál még életben levő húgára. Aki beszámol neki az Ashford-klán őrült nőszemélyéről, Alexia-ról, aki a T-Veronica vírus kifejlesztéséért felelős. Az RE:Code Veronica-ban történt események alapján Chris és Claire megpróbálják elhagyni a Rockfort szigetet, bár Chris még egy utolsó alkalommal összetűzésbe kerül Weskerrel is, aki súlyos sérüléseket szenved a környezeti hatásoknak köszönhetően. A sziget önmegsemmisítő detonációja előtt alternatív módon mindkettejüknek sikerül elhagyni a csata helyszínét. Claire, oldalán az őt hősiesen védelmező Steve Burnside-al tudtán kívül az Umbrella Antarktisz kutatóállomására tart, Chris pedig miután megbizonyosodott testvére épségéről, újra az USA-ba utazik, hogy tovább folytassa az Umbrella ellenes akcióit. A nyomás és a bizonyítékok hatására végül sikerül elérnie a kormányzatnál, hogy erőszakosan szüntessék be a vállalat tevékenységeit. Az incidenst követően sem hollétéről, sem ténykedéséről nincs információnk, de mivel az Umbrella Corporation Európában továbbra is erősen aktív, ezért szinte biztos, hogy a Resident Evil 5-ben ismételten viszontlátjuk majd – mint az Umbrella ellen harcolók aktív éllovasa.

5.1.3.1. További érdekességek Chrisről

- Erősen gyanítható, hogy Chris Redfield játszható karakterként köszön vissza a Resident Evil 5 cselekményeiben, legalábbis a bemutatott videók alapján erre lehet következtetni. Bár a mozgóképben látható karakter személye hivatalosan még nem nyert megerősítést, az arc fizimiskája, mozdulatai, és külleme 100%-ban Chris-re hajaz. Megerősítendő bizonyíték, hogy Jun Takeuchi, az RE5 stábjának tagja szerint olyan személyről van szó, aki oroszlánrészt vállalt az RE1 történései alatt is.
- Számos ausztrál filmmagazin számolt be arról, hogy a melbourne-i származású színész, Charlie Clausen több alkalommal érintette a leendő Resident Evil filmek (tehát a 2007-ben esedékes RE:Extinction) Redfield szerepének megformálását, habár ez az információ egyelőre nem nyert hivatalos megerősítést.
- Chris Redfield szerepét az RE1 átvezető animációi alatt egy ismeretlen színész, nevezett „Charlie" játszotta, melynek játékbeli hangját Scott McCulloch kölcsönözte. Az RE: Code Veronica történései alatt a karakter új szinkronszínészt kapott a kanadai B-kategóriás Michael Filipowich személyében, akit a 2002-es Remake verzióban Joe Whyte váltott fel.
- Chris eredetileg dohányosként lépett a történetbe, legalábbis az RE1 eredeti japán verziójának nyitófilmjében, a záró képsorokban és a Capcom által kiadott atwork-okon is. Az RE1 később kiadott amerikai és európai verzióiban a dohányzós pillanatok kivágásra kerültek, az agresszív dohányellenes kampányok eredményeként. Irónikus, hogy a 2002-es Ga-

mecube Remake verzióban Chris alapfelszereltsége között az öngyújtó is megtalálható – akárcsak a Code Veronica esetében.

- Az eredeti RE1 játékban Chris a hagyományos S.T.A.R.S. öltözetben tűnik fel, alternatív ruházata pedig egy Made in Heaven feliratú barna bomberdzsekiből áll. A Sega Saturn változatban egy megnyerhető fekete S.T.A.R.S. uniformisba is belebújtatható. Az RE2 Extreme Mode című minijátékában az RE1-ből ismerős overallt használja, ám a Made In Heaven c. felirat némi módosításon esik át. AZ RE:CV alkalmával viselt ruházat egy zöld színű öltözetből, és egy fekete S.T.A.R.S. mellényből áll, amely csak a kúriában történt incidenst követően vált a hivatalos S.T.A.R.S. uniformissá. A remake változatban Brad Pitt a „The Mexician"-ban látott öltözete is Chris-re ölthető, míg az RE: Deadly Silence c. Nintendo DS-re készült variánsban mind az eredeti, mind pedig egy Ninja-szerű kinézet is választható (utóbbi csak a Rebirth játékmódban).

5.1.4. Claire Redfield

▶ korábbi információkért lásd Resident Evil 2.

Három hónappal a Raccoon Cityben történt incidenst követően Claire Redfield-et elfogták az Umbrella főhadiszállása ellen intézett partizánakciója következtében és bebörtönözték a cég Rockfort-szigeten épült létesítményében. Mialatt Claire a cellájában raboskodott, a megbízóját eláruló Alber Wesker seregével támadást intézett a gyártelep ellen. A rajtaütés alkalmával a telepen elterülő hatalmas raktárépületet (melyben különböző kémiai és vegyi anyagok, illetve a kifejlesztett B.O.W. mutánsok T-vírussal fertőzött tesztpéldányai lapultak) robbanás rázta meg: a detonációt követő pusztítás következtében a vírus elszabadult a környéken, megfertőzve minden élőlényt és katonát, akik néhány óra alatt élőhalottakká alakultak és mutálódásnak indultak. A párizsi központban elkapott Claire-t végül fogva tartója, az Umbrella szolgálatában álló börtönőr Rodrigo Juan Naval engedi el, így a lány az időközben felbukkanó segítőkész Steve Burnside-al együtt elmenekül a szigetről. A kaland azonban számos veszélyt rejt: még a repülőgéphez való eljutás előtt Alfred Ashford, az Ashford család férfi leszármazottja kerül összetűzésbe a fiatal párossal, akik ugyan legyőzik a rájuk uszított szörnyetegeket, csel áldozatává esnek, így mialatt a Tyrant elől menekülnek, az őket szállító repülőgép robotpilótája automatikusan az Umbrella antarktiszi kutatóállomására viszi őket. Claire és Steve az Antarktiszra települt állomáson Alfred testvérének, a T-vírus kifejlesztéséért felelős Alexia Ashford fogságába esnek. Mialatt a kutatólaboratórium titkos és gonosz terveire, teremtményeire bukkannak, Claire bátyja tudomást szerez Leon S. Kennedy neki küldött e-mailjéből húga veszélybe kerülését illetően. Szerencsére sikerül felkutatnia a lányt, így ezúttal egyesült erővel szállhatnak szembe Alexia ellen, aki időközben félelmetes szörnyeteggé válik a hosszú kísérlet és a testébe fecskendezett T-Veronica vírusnak köszönhetően. A menekülés során Claire társa Steve súlyos sérülést szenved és T-vírussal fertőződik, és rátámad Claire-re, ám az utolsó pillanatban a teste kilöki a vakcinát, így visszaváltozik emberré. Az elszenvedett károsodást viszont már nem éli túl, így egy romantikus pillanatban Claire karjaiban jobb létre szenderül. Miután Steve meghal, Claire-nek bátyjával együtt végleg sikerül leszámolnia Alexia-val, és élve kijutnia a laboratóriumból. A lány ezt követően csatlakozik anti-Umbrellás testvéréhez és segítségére lesz a kormányzat meggyőzésében. Arról, hogy Claire-t az incidenst követően merre sodorja az élet, egyelőre nincs információ. Egyes rajongói spekulációk szerint kutatni kezd a biztonságba helyezett Sherry után, aki iránt gyengéd szálak fűzik.

5.1.5. Rogrigo Juan Raval

▶ Életkor: 38 év
▶ Magasság: 178 cm
▶ Súly: 75 kg
▶ Vércsoport: A

A Párizsban székelő Umbrella Medical Branch 3-as biztonsági egységének parancsnoka. A Rockfort-szigetről származik, és ott is élt egészen addig, míg a területet fel nem vásárolta a cég, hogy felépítse a gyártelepét. Ő volt felelős Claire párizsi Umbrella központba behatoló tervének meghiúsításáért. Annak tudatában, hogy a lánynak biztosan nem sikerül élve kijutnia a szigetről, kiengedi a börtönből, hogy legalább saját maga harcolhasson az életéért. Rodrigo a játék során egy álkulccsal is megajándékozza Claire-t (abban az esetben, ha a játékosnak sikerül gyógyszereket vinni a sérült börtönőrnek). A lány a játék során a sérült tisztnek adja az öngyújtóját, amelyet az a Chris-el való találkozás alkalmával tovább ad a Redfield testvérnek, az Uzi géppisztolyok megszerzésének segítségéül. Rodrigo végül nem jut élve ki a szigetről, egy Gulp Worm áldozatául esik, aki először egyben lenyeli, majd visszaöklendezi a jobb sorsra érdemes tiszt testét, mialatt az elhunyt feleségének (Maria) és gyermekének (Robert Raval) sírját keresi a földalatti katakombákban.

5.1.6. Steve Burnside

▶ Életkor: 17 év
▶ Magasság: 178 cm
▶ Súly: 75 kg
▶ Vércsoport: AB

Az egyik Rockfort-szigeti Umbrella alkalmazott, bizonyos John Burnside fia, akit lopás gyanújával szintén bebörtönöztek a szigeten. Apja tényekedései következtében Steve anyját az Umbrella speciális alakulatai ölték meg, a fiút pedig apjával együtt rács mögé zártak. A családi ügy eredményeképpen Steve megtanulta, senkiben sem bízhat, még közeli hozzátartozóiban sem. Mialatt Albert Wesker erői megtámadták a szigeten levő létesítményt, Steve-nek lehetősége nyílt a szökésre, mialatt találkozott a szintén szabadon engedett Claire Redfield-del. Eleinte nagyon bizalmatlan a lánnyal, de később rájön, hogy egyedül nem lesz képes kijutni, és ha életben akarnak maradni, együtt kell működniük. Időközben találkozik kiszabadult apjával, aki már csak árnyéka önmagának, a T-vírus következtében élőhalottá változik és ez nagyban megnehezíti a helyzetet. A fiú végül felülkerekedik érzelmein és lelövi apját, hogy mentse kettejük életét. Steve még szinte gyerek, és gyakran meggondolatlanul cselekszik. Néha játssza a hőst Claire előtt, talán egy kissé beképzelt is, és folyton bajba kerül. Sokak szerint ő az egyik legidegesítőbb szereplő, de ügyetlenkedésén inkább csak mosolyogni lehet. Steve vonakodik elmondani Claire-nek, hogy miért került a szigetre, és mi történt a szüleivel, de egy felkavaró incidens után felfedi a lány előtt rejtélyes múltját. Egyre inkább megkedveli Claire-t, és hamarosan már kötelességének érzi, hogy megvédje. A menekülés közben Steve fedezi fel a reptéren veszteglő repülőgépet, amelyet Alfred Ashford galád módon átprogramozott, így mialatt a Tyrant elől menekülnek Claire-el, nem is sejtik, hogy valójában az Umbrella antarktiszi kutatóállomása a cél. A gép felszállása előtt Steve halálosan megsebzi Alfred Ashford-ot, leszállás után azonban ismételten fogságba esnek a jégbirodalomban, ahol a másik Ashford testvér, a nővé érett Alexia végzi titkos kísérleteit az általa kifejlesztett T-Veronica víruson. A két fiatal az Arklay hegységben felépített Spencer kúria mintájára készült épületben esik fogságba, ráadásul el is szeparálódnak egymástól. Alexia Steve-t is kísérleti nyúlnak tekinti és megfertőzi a T-Veronica vírussal, így Claire az időközben megérkezett bátyja segítségével megpróbál segíteni a fiún. Steve pillanatok alatt szörnyeteggé mutálódik és tudatán kívül rátámad Claire-re, ám a kezdeti eszméletvesztés után felismeri ellenségében a Redfield lányt és végül nem bántja. Steve teste kilöki a T-veronica vakcinát, miközben visszaváltozik emberré, ám az elváltozások következtében elszenvedett sérülések miatt mindenképpen életét veszti. A szomorú pillanatra Claire ölelő karjaiban kerül sor, amikor is Steve szerelmet vall a lány előtt. Míg a Redfield-testvérek elmenekülnek a szigetről, Steve sorsa fordulóponthoz érkezik. Mivel a halott fiúban a visszaváltozás ellenére még mindig ott lakozik a T-Veronica vírus, ezért az időközben az Antarktiszra érkező Wesker magával viszi a holttestet és elsüt egy apró megjegyzést, miszerint az újjáélesztéshez szükséges technológiai háttér már a rendelkezésre áll. Hogy mi történt ezek után Steve-el, egyelőre nem tudni, de van egy olyan sejtésünk, hogy még biztosan találkozni fogunk vele.

5.1.6.1. Érdekességek Steve-ről

- Steve személyét olyan színészek ihlették, mint Leonardo Di Caprio és Edward Furlong. Nemtörődöm, vakmerő személyiségét sok esetben John Connorról, a Terminator 2: Judgement Day fiú főszereplőjéről mintázták, akit szintén Edward Furlong személyesített meg. A karakter kinézetét te-

kintve alapos ráncfelvarráson esett át a Playstation 2-re és Gamecubera készült Code Veronica X nevezetű Remake játékban.

- Steve képes volt felülkerekedni a T-Veronica vírus fertőzés következtében létrejött mutáción. Erre ezidáig csak egyetlen egy nagyon erős személyiség volt képes, ez pedig nem más, mint maga Alexia Ashford, a vírus feltalálója. Ez azt a tényt is bizonyítja, hogy a T-Veronica vírus egészen más vírustörzset alkot, mint a korábbi változatok, azok ugyanis visszafordíthatatlan elváltozásokat okoznak a gazdatestben.
- A fejlesztők eredetileg Leon Scott Kennedyt szemelték ki Steve szerepének megtestesítéséhez, ám a rajongói nyomás és a rendőrtiszt visszatérése érdekében inkább egy új karaktert „áldoztak fel" a Resident Evil: Code Veronica oltárán.
- A Steve által viselt gallér nagyon hasonlít a Battle Royale című mozifilm tanulóinak nyakában látottakhoz.

5.2. Ellenfelek

5.2.1. Albinoid: Ez a teremtmény a szalamandrák T-vírussal történt kísérletezések következtében jöttek létre. Több variánsuk is létezik: általánosságban elmondható, hogy a fiatalabb példányok kevésbé veszélyesek. Ha megérinted őket, apró elektromos kisülést okoznak, így még említésre sem méltóak, általában figyelmen kívül lehet hagyni őket. A felnőtt változatok sokkal nagyobbak és a sekély vízben élnek, ráadásul sokkal több elektromos energiát termelnek, mint kisebb társaik. Legkönnyebben úgy likvidálhatóak, hogy a vízfelület széléhez állva, Shotgun-nal, mérgező töltettel ellátott gránátvetővel becélzod, ha a közeledbe ér. Ha vízbe kerülsz, elektrosokkal támad, amely meglehetősen sok energiát emészt fel.

5.2.2. Alexia 1. variáns: Alexia Ashford T-Veronica vírus miatti átalakulásának első lépcsőfoka erőteljes egyedet hoz létre. Elsőre úgy tűnik, vért köp és dobál, ám az oxigénnel érintkezve ez lángoló záporrá alakul, mire a célponthoz ér. A legjobb megoldás, ha nem engeded magadhoz túl közel, mert így van esélyed elhátrálni a támadások elől. A mozzanat után rögtön célozd be a Magnum-mal, amelyből elég 5-6 találat és már ki is ütötted a lényt.

5.2.3. Alexia 2. és 3. variáns: Természetes, hogy a második és harmadik átalakulás az elsőnél sokkal veszélyesebb lényt szül. A következő mutáció során indák és csápok nőnek ki a testéből, miközben tüskés és élettelen végtagjaival ostoroz. A sebzéshez a hastájéki részt kell becéloznod valami erősebb fegyverrel, mint pl. a Grenade Launcher, vagy a Magnum. Elég sokat kell mozogni, mert a csapkodás és a belőle áradó paraziták sok sérülést okozhatnak. Előfordul, hogy megmérgez, ám ezzel nem nagyon kell törődnöd: ha megfelelő mennyiségű ólmot belepumpáltál, jöhet a harmadik mutáció. A végső összecsapásban egyetlen találat is elegendő – mégpedig a Linear Launcher segítségével, amit Chris és Claire közös erővel szerezhet meg.

5.2.4 Bandersnatch: Egy újabb típusú B.O.W., amellyel először a CV-ben találkozhatsz. 210 cm-nél is magasabb mérete az egyik legfélelmetesebb és legnagyobb fenyegetést jelentő szörnyeteggé teszi, amivel valaha is találkozhatsz. A fenyegetést a hatalmas, többszörös méretére kinyújtható karja adja, amely egyrészt az elsődleges támadási formáját jelenti, másrészt a magasabb helyekre is képes felkapaszkodni vele. A legjobb megoldás távol maradni tőle, ha mégis közel kerülnél csak a Grenade Launcher segíthet. Óvakodj tőle, könnyebb elkerülni, ha a rövidebbik karja környékén tartózkodsz, majd gyorsan körbefutod. Gyakran meg lehet úszni harc nélkül is, ehhez persze ki kell ismerni a jó mozgástechnikát ellene.

5.2.5. Bat: további információkért lásd Resident Evil Zero.

5.2.6. Cerberus: további információkért lásd Resident Evil Zero.

5.2.7. Giant Spider: Az Antarktisz jegén csúszó-mászó T-vírussal fertőzött óriás pók hasonló a játékban szereplő többi társához. Nem túlságosan komoly ellenfél, valójában rajtad múlik, mennyire veszed komolyan. Az alap lőfegyverekkel is egyszerűen leteríthető – Magnummal lődözni egyenesen pocsékolás, elegendő a Shotgun vagy egy jól irányzott gránát.

5.2.8. Gulp Worm: Az óriásférgek egy újabb megnyilvánulása a sorozatban. Jobb óvakodni tőle, mert egyrészt kellemetlen jószág, másrészt sok muníciót el lehet rá pocsékolni. A föld alatt húzódó járataiból bukkan fel véletlenszerűen és egészen addig követi a játékost, amíg az el nem hagyja a helyszínt vagy el nem pusztul. Emiatt célszerű már az első felbukkanásakor a másvilágra küldeni. Egyszer mindenképpen meg kell küzdeni vele: sokat segíthet az AK47-es, de bármilyen kézifegyver vagy egyéb lőfegyver használható ellene. Csak akkor pusztul el, ha megfelelő mennyiségű ólmot pumpáltál bele.

5.2.9. Hunter: további információkért lásd Resident Evil.

5.2.10. Nosferatu: Ez a szerencsétlenül járt mutáns a néhai Alexander Ashford maradványa, amely megszületése lányához, Alexiahoz köthető. Claire és Steve az Antarktisz bázis leszállópályájánál néz szembe ezzel a mutánssal, aki ugyan lassan mozog (félresikerült alakjának köszönhetően) de a hátából kinövő végtagjai messzire nyúlnak. Ha túlságosan közel merészkedsz hozzá, mérgező gáz áramlik ki a nyitott mellkasából. Nosferatu halálát a Sniper Rifle-vel lehet leghamarabb véghez vinni: csak a nyílt mellkasát kell célba venned és eltalálnod. A legjobb taktika ellene a távolmaradás és a sarkoktól való óvakodás (hosszú végtagjaival beszorítva biztos halál). Mivel a Sniper Rifle mindössze csak 7 töltényt tartalmaz, könnyen kifogyhatsz a munícióból - alternatívaként a mezei Bow Gun is használható ellene.

5.2.11. Spiders: további információkért lásd Resident Evil.

5.2.12. T-Veronica mutáns: Az RE:VC egy későbbi pillanatában láthatod a T-Veronica mutánst, amelynek fején még felismerhetők a humanoid vonások. A lény Steve Burnside-ból fejlődik ki amiatt, hogy Alexia korábban tőrbe csalta és T-Veronica vírussal fertőzte meg. Az óriási zöld mutáns ennek a folyamatnak eredménye: hatalmas harci bárdot cipel, megsebezni lehetetlen, így csak a gyors mozgás segíthet rajtad. Két csapás és a teljesen feltöltött energiaszint is szinte nullára csökken: az egyetlen megoldás, ha eljutsz a közelben levő kapuig. Steve végül nem bánt téged, sőt visszaváltozik emberré, miután a bárd segítségével lecsapja a rád támadó óriáskígyó fejét, aki az utolsó pillanatban a falnak taszítja..

5.2.13. Tyrant 0-78: A 0-78-as szériából származó Tyrant a Resident Evil sorozat eddig ismert legerősebb és legfejlettebb típusa. Egy masszív szörnyeteg, akivel Claire a Rockfort-szigeten akad össze. Látszólag szinte sebezhetetlen, hatalmas erejével porrá zúz mindent, ami a közelébe kerül. Erős csapásokkal, karmolásokkal támad, így jobb távol maradni tőle. Két alkalommal kell vele megküzdeni: elsőként mérgező töltettel megpakolt Grenade Launchert, vagy robbanótöltettel megpakolt Bow Gunt ajánlok. Ez azért hatásos, mert találat esetén néhány pillanatra megmerevedik, ami alatt te helyzetet tudsz változtatni és körbenézni is van időd. A műveletet folyamatosan ismételni kell. Második alkalommal már nem kell az időre figyelned: kicsivel több helyed is akad, mint elsőre, ám a környezetet is be kell vonnod a harcba mégpedig a Cargo Launcher segítségével. Támadd a Tyrant-et a fentebb szereplő fegyverekkel (B.O.W. Gas gránátot és mezeit is használhatsz) míg el nem kezd vérezni, ekkor pedig válts a Cargo Launcherra és add meg neki a kegyelemdöfést.

5.2.14. Zombies: további információkért lásd Resident Evil Zero.

5.3. Fegyverek

5.3.1. Acid Rounds: további információkért lásd Resident Evil Zero.

5.3.2. Assault Rifle: Másik nevén a jó öreg AK47-es szovjet géppisztoly, amely táranként 100 golyót képes rendkívül gyorsan és erősen kilőni. Két Inventory Slot-ot használ, gyors ólombeöntése a legtöbb középnehéz ellenfél (pl. zombik) ellen hatásos. Assault Rifle Ammo szükséges hozzá. Az Antarctic Transport Terminal B 2F-ben válik először megszerezhetővé.

5.3.3. Assault Rifle Ammo: Táranként 50 muníciót szolgáltat az Assault Rifle-hez.

5.3.4. B.O.W. Gas Rounds: kábító gázkeverékkel ellátott gránát töltet, ami a gyengébb B.O.W.-okat azonnal a földre vágja. Keveset sebez rajtuk, de elkábítja őket, így csak speciális esetekben célszerű használni.

5.3.5. Bow Gun: további információkért lásd Resident Evil 2. A Bow Gun-t a Military Training Facility 2F-en veheted fel.

5.3.6. Bow Gun Arrows: további információkért lásd Resident Evil 2.

5.3.7. Combat Knife/Dagger: további információkért lásd Resident Evil Zero.

5.3.8. Flame Rounds: további információkért lásd Resident Evil Zero.

5.3.9. Glock 17 Handgun: Chris alapfegyvere. 18 golyót táraz, átlagos kézifegyver töltény szükséges hozzá. Ideális fegyver a gyenge, lassan mozgó célpontok ellen (pl. zombik), de csakis megfelelő távolságból, messziről pontatlan és keveset sebez. A Glock 17-es továbbfejleszthető „Enhanced" státuszba, amellyel pontosabbá és erősebbé válik a célzás, ráadásul megfelelő környezetben több célpont egyidejű sebzéséhez is használható.

5.3.10. Gold Lugers: Két, aranyból készült antik fegyver, amelyet Steve fegyverként, Claire pedig a két pisztoly szerkezettel ellátott ajtóhoz kulcsként használ.

5.3.11. Grenade Rounds: további információkért lásd Resident Evil Zero.

5.3.12. Handgun Ammo: további információkért lásd Resident Evil Zero.

5.3.13. Linear Launcher: Ez a fegyver az RE: CV egyedi fegyvere: nagyon erőteljes tűzerejű, melyet csak a játék végén vehetünk górcső alá Alexia harmadik mutációja közben. Azért különleges, mert míg a legtöbb fegyver TPS nézetből süthető, addig a Linear Launcher FPS nézetbe vált, ráadásul automata célzással sem rendelkezik. Némi töltődési és készenléti időbe telik, míg teljes egészében használhatóvá válik. Egyetlen lövés, és Alexiából pirítós lesz. Az LL-t a végső boss harc szekcióban szólíthatod magadhoz, további információkért lásd a végigjátszást.

5.3.14. M-100P Semi-Automatic Pistols: Szintén csak az RE:CV-ben található félautomata géppisztoly, amely egyszerre 100 lőszert képes betárazni pisztolyonként – mivelhogy kettő is tartható belőle. Két slothelyet igényel, ám plusz lőszer nem szerezhető hozzá a játék során. Tűzerejét növeli, hogy egyidejűleg is használhatóak. A börtön alvóhelységében egy, az ablakon beugró zombitól veheted el.

5.3.15. M-79 Grenade Launcher (CV): A CV-ben szereplő egyedi M-79-es hasonló ugyan a sorozatban található gránátvetőkhöz, de képességeiben különbözik. Bármilyen átlagos gránáttal működik, ráadásul egyidejűleg 255-öt lehet belőle betárazni (helytakarékosság szempontjából nagy előny), így nincs újratöltési ideje. A különbség a töltésben is meglátszik: eltérő módon a fegyver csövének középső tájékán helyeződik bele a töltet. Hatósugara hajszálnyival kisebb társainál, de ereje ellensúlyozza: a legtöbb középerős célpontnak elég egy, maximum két találat.

5.3.16. M93R Handgun: Itáliából származó egyszerű lőfegyver, amit a játék korai szakaszában találhatsz a börtön szekcióban. 15 tölténnyel rendelkező tár jár hozzá, leginkább a zombi osztályú célpontok ellen használható.

5.3.17. M93R Parts: Kiegészítő alkatrészek az M93R típushoz. Használat után Custom Handgun-t alkotnak belőle, amely a 15-ös kapacitást 20-ra emeli, ráadásul három golyót kilövő automatika is kerül bele.

5.3.18. Magnum Bullets: további információkért lásd Resident Evil Zero.

5.3.19. Rocket Launcher (CV): a korábbi epizódokban szereplő típusok méreteihez képest kisebb, de szintén erős válfaja, amely legtöbb esetben egyetlen találattal is a földre küldi még a legszívósabb ellenfelet is. Csak akkor elérhető, ha egy alkalommal már teljesítettük a játékot „A" eredménnyel. Ha kevesebb, mint négy és fél óra a tiszta játékidő, végtelen mennyiségű lőszer is jár hozzá.

5.3.20. S&W Magnum: A hat töltényt tartalmazó Magnum a legerősebb kézi lőfegyver az RE:CV-ben. Átlagos magnum muníció szükséges hozzá, de nem érdemes elpazarolni gyengébb ellenfelekre, sokkal inkább Alexia első és második mutánsához szükséges. A Magnum az Antarctic Transport Terminal B2F szintjén található.

5.3.21. Shotgun Ammo: további információkért lásd Resident Evil Zero.

5.3.22. Sniper Rifle: Erőteljes távcsöves puska, amelyet Alfred Ashford-tól szerezhetsz, miután eldobja. Hat töltényt táraz, erőteljes sebzést fejt ki a célponton, bár lassú és manuálisan kell vele célozni. Kifejezetten Nosferatu ellen használható fegyver.

5.3.23. SPAS 12 Shotgun: Kifejezetten az RE:CV számára készített speciális kiképzésű Shotgun. Standard 12-es kaliberű Shotgun lőszer szükséges hozzá, amellyel nagy hatótávolságban és hatósugárban levő sebzést tesz lehetővé. A SPAS Shotgun a Military Training Facility B2F helyszínén található.

5.3.24. Submachine Guns: A két Inventory Slot-ot elfoglaló, párban használható Uzi géppisztolyok teljesen automata működésűek, táranként 100 tölténnyel rendelkeznek és a legtöbb komolyabb ellenfél ellen is hatásosak (beleértve Alexia-t is). Az fegyvereket Claire szerzi meg, de a Gold Luger-ek szükségessége miatt elcseréli őket Steve-el.

5.4. Tárgyak

5.4.1. Air Force Proof: Hatszög alakú tárgy közepén egy Air Force repülőgép minta faragással. Helye: Claire Alfréd és Alexia személyes rezidenciájának 4F pontján, Chris az Airport 1F helyszínén találja.

5.4.2. Airport Key: A reptér felvonójához szükséges kis kulcs, K-402 jelöléssel ellátva. Helye: Airport 2F.

5.4.3. Album: Családi album.

5.4.4. Alexander's Pierce: Zöld drágakővel díszített bross medál. Alapos átvizsgálást követően a zöld ékkövet kiszedheted belőle, amit a piros és kék társaival együtt ajtónyitáshoz (Antarctic Transport Terminal B4F) használhatsz. Helye: Antarctic Transport Terminal B1F.

5.4.5. Alexia's Choker: Piros drágakővel díszített elnyűtt lánc, amit Alexia hord – az átvizsgálást követően a piros ékkövet kiszedheted belőle. Helye: Alexia-tól szerezheted meg, miután elpusztítod első mutációját az Antarctic Transport Terminal B4F-en.

5.4.6. Alfred's Ring: Kék drágakővel díszített antik gyűrű, amelyből eltávolíthatod az ékkövet. A piros és zöld társaival együtt logikai fejtörő megoldásához használhatod. Helye: Transport Terminal B6F.

5.4.7. Army Proof: Hatszög alakú tárgy közepén egy dzsip minta faragással. Helye: Claire a Military Training Facility 2F pontján, Chris az Airport 1F Control Panel-jén találja (ahol Claire hagyta).

5.4.8. Bar Code Sticker: Vonalkód matrica, ami a Magnum megszerzéséhez szükséges az Antarktisz bázison. Helye: Antarctic Transport Terminal B2F, B.O.W. Room.

5.4.9. Battery Pack: Nagy teljesítményű akkumulátor, amely a felvonó működtetéséhez szükséges a Military Training Facility 1F-en. Helye: Military

Training Facility B1F.

5.4.10. Biohazard Card: Biztonsági kártya, rajta a Biohazard logóval. Bizonyos kártyaolvasóval ellátott ajtók nyitásához szükséges a Military Training Facility B1F, 1F és 2F pontjain. Helye: Airport 1F.

5.4.11. Blue Jewel: Kék színű drágakő, amelyet a Tigris szobor jobb szemében találhatsz és Alfred hálószobájában, a zenedoboznál használhatsz a B4F-en. Helye: Antarctic Transport Terminal B5F.

5.4.12. Briefcase: A játék első fejezetében szedhető fel közel ahhoz a ponthoz, ahol Claire eloltja a tüzet a börtönblokkban. A piros gomb megnyomásával kinyílik,így megszerezhető a benne tárolt TG-01 Alloy. Helye: Prison Area, 1F.

5.4.13. Chemical Storage Key: „Chemical Warehouse" megjelöléssel ellátott apró kulcs, amit a Military Training Facility B1F helyszínén kell használni. Helye: Military Training Facility 2F.

5.4.14. Clement A: Kémiai vegyület, amivel kézifegyvereket lehet tisztítani. A Clement E-vel való elegyítésével az Eagle Plate-ből megszerezhetjük a Halberd-et (alabárd tárgy), amely ajtók nyitásához szükséges. Helye: Military Training Facility B1F.

5.4.15. Clement E: Kémiai vegyület, amely bizonyos hőmérsékleten megváltoztatja a színét. Használatához lásd: Clement A. Helye: Military Training Facility B1F.

5.4.16. Control Lever: Az Airport hídját működtető vezérlőpult elektromos kapcsolója (Airport 2F). Helye: Transport Plane (repülőgép).

5.4.17. Crane Key: Az Antarctic Transport Terminal B1F ponton található daru beindításához szükséges. Helye: Antarctic Transport Terminal B1F.

5.4.18. Crystal: Kristályból készült ágyúgolyó, amely egy biztonsági kártyát rejt a belsejében. Helye: az ágyú belsejében, az Antarctic Transport Terminal B4F-en.

5.4.19. Detonator: Detonátor. Az öngyújtóval meggyújtva berobbantható vele a közvetlenül mellette található bezárt szekrény. Helye: Antarctic Transport Terminal B2F.

5.4.20. Doorknob: Egyszerű ajtókilincs, amely a Military Training Facility 2F-en található kilincs nélküli ajtó kinyitásához szükséges. Helye: Military Training Facility B1F.

5.4.21. Dragonfly Object: Egy öt darabból álló speciális kulcs részét képezi, amelyet a Wing Object-el kombinálva Gold Dragonfly-t kapsz. Az említett tárgy a játék végéhez közeledve az önmegsemmisítő panelhoz való bejutáshoz szükséges. Helye: Antarctic Transport Terminal B3F, PlayRoom.

5.4.22. Duralumin Case: Duraluminből készült aktatáska, az álkulcs segítségével tudod kinyitni. Helye: Claire az első kettőt a Palace Area, 1F-en, a harmadikat az Antartctic Transport Terminal környékén találja.

5.4.23. Eagle Plate: Fémből készült tábla, rajta az Ashford család címerével. Megfelelő kémiai anyaggal kombinálva alabárdot nyerhetsz belőle.

5.4.24. Earthenware Vase: Régi agyagváza. Helye: Palace 1F.

5.4.25. Emblem Card: A mágneskártya az indigókék színű zárszerkezettel ellátott ajtókat nyitja a Military Training Facility B1F, 1F, és 2F ponton. Helye: Military Training Facility 2F.

5.4.26. Family Picture: Fotó, amely Steve Burnside-ot és családját ábrázolja. Steve alapfelszereltségét képezi.

5.4.27. Fire Extinguisher: Poroltókészülék, amelyet minden használat után újra kell tölteni. Helye: Börtönszekció, 1F.

5.4.28. Gas Mask: A Mining Roomban használatos gázmaszk. Helye: Antarctic Transport Terminal B2F, BOW Room.

5.4.29. Glass Eye: Üvegszem, amit egy emberi test anatómiai modelljében találsz. Helye: Börtönszekció, 1F, Anatomist's Secret Room

5.4.30. Gold Key: aranykulcs, az Ashford család emblémájával gravírozva, melyet a Palace 1F-nél kell használni. Helye: Military Training Facility 1F.

5.4.31. Halberd: Aranyból készült alabárd, amelyet a Clement és az Eagle Plate segítségével szerezhetsz meg – bizonyos ajtók kinyitásához elengedhetetlen. Használni a Military Training Facility B1F és az Antarctica Transport Terminal B2F Save Roomjában kell. Helye: Military Training Facility B2F.

5.4.32. Hawk Emblem: aranyból készült díszmedál, sólymot ábrázoló gravírozással. Pontos másolatot kell róla készíteni a 3D Duplicator gépezet segítségével a TG-01 ötvözetből.Helye: Börtönszekció 1F biztonsági területe, asztalfiók.

5.4.33. Hemostatic Medicine: Az a gyógyszerkeverék, amit Claire Rodrigonak visz el a túléléshez – vérzéscsillapító hatása van. Helye: Military Training Facility, 2F.

5.4.34. ID Card: James Astor névre szóló Umbrella biztonsági mágneskártya, hátulján NTC0394 ID azonosítóval megjelölve, melyet a Palace 1F-nél kell használni. Helye: Palace 2F.

5.4.35. Ink Ribbon: további információkért lásd Resident Evil Zero.

5.4.36. Key with Tag: Apró kulcs, amely a Military Training Facility 1F-en levő fémszekrény ajtaját nyitja. Helye: Military Training Facility, 1F.

5.4.37. King Ant Object: Nagy, hangyát mintázó tárgy, potroha helyén kék ékkővel, amit a Private Residence 2F helyen kell használni. Helye: Palace 2F.

5.4.38. Lighter: további információkért lásd Resident Evil Zero.

5.4.39. Lugar Replica: Lugar fegyver másolat – tartsd meg, mert Steve Burnside-ot nyerheted meg vele a Battle Game Mode-ban. Helye: Military Training Facility B1F.

5.4.40. Machine Room Key: Az Antarctic Transport Terminal Machine Roomjába juthatsz be vele. Helye: a virágos váza alján találod.

5.4.41. Mining Room Key: Az Antarktisz bázis Transport Terminal B1F-en található Mining Roomot nyithatod vele. Helye: Antarctic Transport Terminal B2F.

5.4.42. Music Box Plate: Fém lemez, amely a zenedobozban való lejátszáshoz készült. Helye: Claire a Private Residence 2F-nél, Chris Alexia hálószobájában az Antarctic Transport Base B4F ponton találja.

5.4.43. Navy Proof: Hatszögű tárgy, tengeralattjárót mintázó faragással díszítve. Helye: Claire a Palace környékén, Chris pedig az Airport vezérlőpultjánál találja meg, ahol húga hagyta.

5.4.44. Octagonal Valve Handle: Hatszögű szelepcsap. Helye: Antarctic Transport Terminal B2F.

5.4.45. Padlock Key: Apró kulcs, amelyet a Börtönszekció lakatjainak nyitásához használnak. Helye: az egyik fogoly cellájában.

5.4.46. Paper Weight: Nagy és nehéz papírnehezék, mindegyik oldalán egy-egy faragott szimbólummal, melyet az Antarctic Transport Terminal B6F pontján kell használni. Helye: Antarctic Transport Terminal B2F.

5.4.47. Piano Roll: A piano automatikus játékához szükséges, használni a Palace 2F-en kell. Helye: Börtönszekció B1F.

5.4.48. Plant Pot: Növényváza, különböző virágok és gyógynövények nevelésére és tárolására alkalmas. Kutasd át, az alján Machine Room Key-t találsz. Antarctic Transport Terminal B2F, mentőhely mögötti szoba.

5.4.49. Queen Ant Object: Hangyát mintázó tárgy, potroha helyén vörös ékkővel díszítve, melyet a Private Residence 2F ponton kell használni. Helye: Palace 2F.

5.4.50. Red Jewel: Vörös színű ékkő, amely a Tigrist mintázó szobor bal szemében található, használni az Antarctic Transport Terminal B4F pontján (Alexia hálószobája) kell. Helye: Antarctic Transport Terminal, B5F.

5.4.51. Security Card: A játék végéhez közeledve az önmegsemmisítő rendszer felügyeletéhez szükséges. Helye: a Crystal tartalmazza, szét kell törni érte. További információkért lásd: Crystal.

5.4.52. Serum: Antiszérum, amely valóban elpusztítja a T-vírust. A Raccoon City polgárai számára elérhetetlen vakcinára Claire-nek van szüksége, ha Alexia bábjától megfertőződik. Ez esetbne Chris szerzi meg neki. Helye: Antarctic Transport Terminal B2F.

5.4.53. Side Pack: Két további Slot használatát teszi lehetővé a karakter számára, ha viseli. Helye: Claire a tengeralattjárón talál rá, Chris a Military Training Facility-ben szerezheti meg.

5.4.54. Silver Dragonfly: az ezüstből készült toll-szerű tárgy egy ajtó nyitásához szükséges, négy lecsatolható szárnnyal rendelkezik. Helye: Alfréd és Alexia privát szobájának harmadik emelete.

5.4.55. Silver Key: Ezüsből készült kulcs, rajta az Ashford család címerével, amellyel a Palace néhány ajtaját nyithatjuk ki. Helye: Private Residence 2F.

5.4.56. Skeleton Painting: Egy régi csontvázat ábrázoló olajfestmény, bal alsó sarkában 1126-os szám megjelöléssel, melyet a Military Training Facility 1F-en kell használni. Helye: Military Training Facility 2F.

5.4.57. Socket: Fémből készült foglalat, mellyel a hatszögű csapszelepet lehet négyszögletű nyílásba helyezni. Helye: Antarctic Transport Terminal B5F.

5.4.58. Special Alloy Emblem: Speciális ötvözetből (TG-01) készült díszmedál, amelyet a Hawk Emblem-ről készítettek a 3D Duplicator géppel. A fémdetektorok átveréséhez szükséges. Helye: a Hawk Emblem és a TG-01 ötvözet segítségével készíthető a Börtönszekció 1F-en.

5.4.59. Square Valve Handle: A hatszöglenű csapszelep négyszögletűvé való átalakításával keletkezett tárgy, melyet a Mining Roomban található szelepnél kell használni.

5.4.60. Steering Wheel: Fából készült kormánykerék. A Palace B1F-nél található vezérlőpultnál használatos, amellyel a tengeralattjárót emelhetjük vízfelszínre. Helye: Börtönszekció 1F.

5.4.61. Sterile Room Key: Bioveszély logóval ellátott fém kulcs. Helye: Antarctic Transport Terminal B4F.

5.4.62. Tank Object: A Military Facility területén álló tank méretarányos makettje. A gyár makettjénél használatos, ahol titkos helyszínre vezető utat fedhetünk fel vele. Helye: Military Training Facility 2F.

5.4.63. TG-01 Alloy: Speciális ötvözet, amely nem mutatható ki fémdetektorok segítségével. A Börtönszekció 1F területén található 3D Duplicator gépbe helyezve speciális medál készíthető belőle. Helye: az aktatáskában találod.

5.4.64. Turn Table Key: Kulcs, amellyel működésbe hozható a felvonó vezérlőpultja.

5.4.65. Wing Object: Ezekből az objektumokból 4 db található a játék során. A Dragonfly Object-tel kombinálva speciális kulcs készíthető belőlük, amelyel az Antarctic Transport Terminal B4F zárt ajtaját nyithatjuk ki. Helyük: kettő darab található az Antarctic Transport Terminal B5F-en, egy a B6F-en, az utolsó pedig a B4F-en.

5.5. Extrák rejtett és titkos dolgok

5.5.1. Extrák rejtett és titkos dolgok (Dreamcast Verzió)

5.5.1.1. Extrák

- ▶ Claire Alternatív öltözete a Battle Game módban: Teljesítsd a főjátékot, hogy megszerezd a Battle Game opciót. Ezt követően játszd végig a Battle Game-t Claire Redfield-el, hogy megszerezd az alternatív ruhaneműket.
- ▶ FPS nézet Battle Game módban: Ahhoz, hogy megszerezd a Battle Game FPS opcióját, a főjátékban vedd fel az Alfred Ashford által elejtett Sniper Rifle-t, mielőtt elmenekülnétek Steve-el a helyszínről. Ha ez a feltétel teljesül, máris választhatóvá válik a saját szemszögű nézőpont a Battle Game -ben.
- ▶ A titkos géppisztolyok megszerzése Chris számára: Elsőként vidd el Claire-el Rodrigo-nak a szükséges gyógyszert (Hemostatic Medicine, további információkért lásd a Tárgyak c. fejezetet), majd az öngyújtóval együtt nyújtsd át neki. Ezt követően, mikor Chris-el játszol és elérsz ahhoz a jelenethez, amikor a Gulp Worm megeszi Rodrigo-t, öld meg a férget, hogy kiköpje a haldokló férfit. Rodrigo ekkor át fogja nyújtani Chris-nek az öngyújtót, amit végy el tőle, majd menj vissza abba a szobába, ahol Chris-el kezdted a játékot. Találni fogsz egy fáklyát, amit gyújts meg az öngyújtóval és felveheted a titkos géppisztolyokat.
- ▶ Játék Steve Burnside-al a Battle Game módban: Ahhoz, hogy Steve karakterével játszhass, teljesítsd a játékot, amelyben a Gold Luger begyűjtése után rakd őket egy ládába, vagy tartsd a felszerelések között. Mihelyst ezt megcsináltad, keress egy mentőhelyet és mentsd el az állásod, így Steve játszható karakterré válik a Battle Game módban.
- ▶ Játék Albert Wesker-rel a Battle Game módban: Ahhoz, hogy Wesker karakterével játszhass, nincs más dolgod, mint Chris-el teljesíteni a Battle Game játékot.
- ▶ Végtelen mennyiségű lőszer a Rocket Launcher-hoz: teljesítsd a játékot legalább „A" eredménnyel.
- ▶ Battle Mode megnyerése: Teljesítsd bármilyen fokozaton a főjátékot és a Battle Mode automatikusan a VMU-ra mentődik, amit a főmenüből választhatsz ki.
- ▶ FPS nézet engedélyezése: Teljesítsd a játékot Normal, vagy Easy nehézségi fokozaton.

5.5.1.2. Titkok

- ▶ **Extra Battle Game animációk**
  - Ha Chris-sel likvidálod mindkét Hunter-t a Locker Roomban, majd visszamész a tükörhöz, megigazítja a frizuráját.
  - Chris a Sterile Roomban található Tigrist formázó szobornál vicces mozzanatokat produkál, amelyben felfedi, hogy ő valójában be meri tenni a kezét a tigris szájába.
  - Ha Chris-el a Locker Room Vending Machine-jéhez mész, Steve extra animációt fog produkálni.
  - Claire miután visszatér a fagyott Antarctic Base főterméből (néhány zombi likvidálását követően), dideregni kezd. Nem csoda, hiszen alig takarja valami a testét.
  - Ha Steve-vel megpróbálsz a Casino Roomhoz közeli szódagépből inni, a fiú mérges lesz, majd szétrúgja a működésképtelen masinát.

- Miután végeztél a hullaházban feléledt zombikkal, vizsgáld meg Weskerrel az egyik testet, így láthatod, hogy a férfi félretolja a szemüvegét, és megjegyzést tesz arra vonatkozóan, mennyire gusztustalanok és undorítóak az élőhalottak.

5.5.2. Extrák rejtett és titkos dolgok (Gamecube verzió RE:CV X)

5.5.2.1. Extrák

- ▶ Battle Mode engedélyezése: Teljesítsd bármilyen fokozaton a játékot és a mentés után a főmenüben kiválaszthatod a Battle Mode-t.
- ▶ FPS nézet a Battle Mode-ban: az opció engedélyezéséhez teljesítsd a főjátékot bármilyen fokozaton.
- ▶ Linear Launcher megszerzése: az Alexia elpusztításához szükséges fegyver a Battle játékmódban is szerepel. Megszerzése kicsivel nehezebb feladat, mint a Playstation 2-es verzió esetében. Teljesítened kell a Battle Mode játékot az alábbi sorrendben, a megfelelő időtartomány alatt. Claire (6:00), Claire (7:30), Chris (6:30), Steve (10:00), Wesker (30:00).
- ▶ Claire alternatív ruhaneműje Battle Mode-ban: teljesítsd a főjátékot, ennek az opciónak a megszerzéséhez.
- ▶ Rakétavető végtelen mennyiségű lőszerrel: Teljesítsd a főjátékot legalább „A" eredménnyel.
- ▶ Játék Steve Burnside-al a Battle Mode-ban: szerezd meg Chris-el a Gold Luger másolatokat a Battle Mode-ban.
- ▶ Játék Albert Wesker-rel a Battle Mode-ban: Teljesítsd Chris Redfield-el a Battle Mode-ot.

5.5.2.2. Titkok

- ▶ A játék órájának megállítása: ha meg szeretnéd állítani a játékot a jobb helyezés elérése érdekében, egyszerűen nyomd meg a Gamecube „Open" gombját. Ekkor kinyílik a DVD fedél, a játék pedig megáll. A folytatáshoz elég csupán lezárni a fedelet.

5.5.3. Extrák rejtett és titkos dolgok (Playstation 2 verzió RE:CV X)

5.5.3.1. Extrák

- ▶ Battle Mode: Teljesítsd a játékot bármilyen fokozaton, tetszőleges eredménnyel, majd a mentés után megtalálod a főmenüben a Battle Mode-ot.
- ▶ FPS nézet Battle Mode-ban: Teljesítsd a főjátékot „Normal" vagy „Easy" nehézségi fokozaton.
- ▶ Végtelen lőszerrel ellátott Rocket Launcher a főjátékban: Teljesítsd a főjátékot legalább „A" eredménnyel és új játék kezdetekor az első ládából felveheted a végtelen mennyiségű töltettel ellátott Rocket Launcher-t.
- ▶ Játék Albert Wesker-rel a Battle Mode-ban: további információkért lásd Gamecube verzió.
- ▶ Claire alternatív ruhaneműje a Battle Mode-ban: az opció felbukkanásához nincs más dolgod, mint az eredeti Claire-el teljesíteni a ezt a játékmódot.
- ▶ Játék Steve Burnside-al a Battle Mode-ban: Teljesítsd jó eredménnyel Chris Redfield-del a Battle Game játékmódot.
- ▶ A Linear Launcher megszerzése Battle Mode-ban: Teljesítsd a Battle Mode-ot mindegyik karakterrel, legalább „A" eredménnyel.

5.5.3.2. Titkok

- ▶ A Hawk Emblem egyszerűbb, energiaveszteség nélküli megszerzése: Ha sikerült megszerezned a TG-01-et (további információkért lásd a Tárgyak c. fejezetet), menj a 3D Duplicator-hoz, ám mielőtt beleillesztenéd a Hawk Emblem-et és a TG-01-et a gépbe, menj át a fémdetektoron (csak amíg lehet, máskülönben kizárod magad), amely bármilyen fém eszköz észlelésekor jelezni fog. A leeresztett zsaluk segítségével a három zombi nem tud betörni az ablakon. Miután a 3D Duplicator végzett a művelettel, nincs más dolgod, mint megnyomni a gombot a zsaluk nyitásához, majd felvenni a lemásolt Hawk Emblem-et.

5.6. Resident Evil Code Veronica végigjátszás

5.6.1. Claire a Rockfort-szigeten

Az öngyújtóra (Lighter) - lesz szükséged. Szereld fel (Equip). Látsz még egy kis piros a helyet (use vagy check paranccsal). Claire felkattintja az öngyújtót, és észreveszi a rácsok előtt álló könyvet (útmutató a játékhoz, ezt pakold be a File-ok közé) és egy alakot is, aki nem zombi, hanem ugyanaz az ember, aki elfogta őt Párizsban. Az átvezetőben az őr elengedi Claire-t, akivel nézz szét a szobában. Sétálj be a cellába, találsz a jobb sarokban egy zöld cserepes GYN-t. Most csinálj egy 180 fokos fordulatot (lefelé nyíl + O gomb) és gyere ki a cellából. Fordulj jobbra, a széken piros doboz. Vess egy pillantást a lábadnál arra a kis fehér dobozra, amit az őr elhajított. Az embernek sürgősen orvosra van szüksége, különben elvérzik! Neked kell majd gyógyszert szerezned és visszahozni neki. Sétálj az íróasztalhoz, találsz ott egy lapot, amiben információt tudhatsz meg az őrről (Claire nevén és azonosítóján kívül): A neve Rodrigo Huan Raval. Találsz az asztalon egy kést,nem lesz rá szükséged csak foglalja a helyet. Hagyd el a szobát (ha egy ajtón át akarsz menni nyomj mindig X-et) A fal mellet az asztalon áll egy írógép. Itt el tudod menteni a játékot, de csak akkor, ha van nálad tintaszalag (Ink Ribbon) amit egyébként a játék során általában mindig megtalálsz az írógépek mellett. (Hasonlóan a többi Resident Evil epizódban látottakhoz) Még nincs szükség mentésre, menj tovább. Piros dobozban az asztal mellett töltények, kapd fel őket. Fuss végig a folyosón, a lépcsőig. Menj fel. Kint vagy a börtönből. Fordulj jobbra. Nem valami biztató hely, ez a temető. Menj egyenesen, amíg egy robbanás rázza meg a földet. A kocsi lángokba borul, Claire pedig ez zombit pillant meg. Mindenhonnét zombik másznak elő, de ne aggódj: kerüld ki a két zombit, és siess a sarokban levő ajtóhoz. Menj be.

Pár lépés után éles fény Claire szemébe, épphogy sikerül menedékbe húzódnia. Gyorsan felkapja, megtölti, és egy pontos célzással kilövi a reflektort, majd még két golyót küld támadója felé. A lány Steve-el, a szigeten maradt rabbal találkozik, aki elmondja neki, hogy van a közelben egy repülőtér, azt akarja megkeresni. Steve lelép, Claire egyedül marad, de legalább van már fegyvere. Miután Steve elment, ne indulj rögtön utána, előbb vess egy pillantást a hullára, amelyik mellett a pisztolyt találtad (az égő járművű bal oldalán). Egy tár töltényt vehetsz fel a tetemről. Ha körülnézel az udvaron, látsz egy hatalmas kaput. Ez a börtön kijárata, de még nem tudod kinyitni. Menj vissza a másik ajtóhoz amelyiken Steve távozott. Menj be. Fuss egyenesen, amíg a jobb oldaladon fel nem tűnik a verandalépcső. Érdemes benézni a házba, mert értékes tárgyakat szerezhetsz. Amint belépsz, rögtön ki is próbálhatod az új fegyvered. Lődd le a zombit, amelyik jobbról közeledik feléd, ezután szaladj a helyiség hátsó részébe. A szekrényen újabb tár lőszert találsz, odébb a falon pedig egy térképet. Ez segít majd a tájékozódásban. A háromszög gomb lenyomásával bármikor előveheted. Kék színnel jelölt területek: amit már bejártál. Piros: ahol jelenleg tartózkodsz. Sárga pontok: nyitott ajtók Piros pontok: zárt ajtók Zöld pontok: zárt ajtók, de van hozzá kulcsod. (vagy egyéb módon ki tudod nyitni) Kék pontok: a gyűjtőládákat jelölik (itt tudod elhelyezni a tárgyakat, amelyekre éppen nincs szükséged.) Lila pontok: a mentési helyek (írógép). Miután elraktad a térképet, a többi zombit hanyagolva menj tovább a következő helyiségbe. Az ágyon találsz egy kék könyvet. A játék során minden ilyen írást érdemes elolvasni, mert így könnyebben megérted a történetet, és előfordul, hogy egy-egy rejtvény megoldásához segít hozzá. (Prisoner's Diary) Menj végig az ágyak között, majd fordulj balra. Az utolsó zuhanyfülkében szedd fel a hulláról a töltényeket. Ezután menj az ablakhoz, de mielőtt begyűjtenéd a lőszert a polcról, ellenőrizd, hogy a kezdben van el a pisztoly megtöltve, mert ha elrakod a töltényeket, a zombi amelyik az ablak előtt áll betöri az üveget és beesik a szobába. Végezz vele gyorsan, és vedd fel az M-100P automata fegyvereket tőle. Célszerű ezentúl ezt használnod, míg nem találsz jobbat. A hátad mögött is érkezni fog egy. Fuss el előle, és lődd le a földön kúszó társát. A többi zombival ne törődj - vedd az irányt a veranda felé, fuss el a végébe és vedd fel a zöld GYN-t. Szaladj le a lépcsőn, és kerüld meg a háztömböt (útközben apróbb meglepetésben lesz részed, de veszély egyelőre még nem fenyeget). Egy barna ajtót kell keresned, azon menj be. Itt találkozol néhány élőhalottal, végezz velük és siess a következő bejárathoz. Ezen belépve egy ellenőrző kapuhoz érsz.

Amikor át akarsz menni rajta, egy női hang figyelmeztet, hogy helyezd minden fémtárgyadat a dobozba. Csináld, csak a növények maradjanak. Átjutva fuss végig a folyosón, és menj be a szürke ajtón. A vezérlőről vedd fel az újabb dokumentumot (Fax on the Facility Access Application) A szoba túlsó felében Steve-et találod. Valami érdekeset fedez fel a gépen – kiderül, hogy Chris az, Claire bátyja. Megemlíti, hogy az Umbrella az utóbbi időben rajta tarja a szemét a srácon. Az átvezető után fordulj meg és vedd ki a fiókból a kulcsot (a számítógép mellett), az aranyszínű, sas formájú medált. Mentened még nem szükséges. Nyomd fel a kart a kapcsolótáblán a zárt ajtó mellett. Megvan a börtön kijáratának kulcsa, viszont ellenőrző kapu felszólít, hogy rakd a fémtárgyaidat a dobozba. A robbanás után kiesett aktatáska kell neked. Arra lesz szükséged. Hagyd a medált dobozban és irány a temető. A másik fémdetektornál vedd fel az M-100P-t. Menj ki az ajtón, a redőny bal oldalán nyomd meg a kéken villogó gombot. Ahogy a redőny felemelkedik, két zombi kerül elő, a hátad mögött pedig hirtelen kivágódik a ketrec ajtaja, és újabb két tag csatlakozik támadóidhoz. Ne mozdulj: célozz a hordóra! A maradék zombit szedd le. Vedd fel a tűzoltó készüléket, majd nézz be a ketrecbe is, és gyűjtsd be a kulcsot (Padlock Key) a nyaktilóról. Kerüld meg ismét a háztömböt, bár útközben újabb meglepetés ér. De NE lőj. Szaladj végig, a fémajtón átérve ismét az udvaron találod magad, ahol nemrég megismerkedtél Steve-el. A temető bejárata mellett egy zombi szemlélteti kulturált étkezési szokásait – be foglalkozz vele: rohanj be az ajtón. Itt is akad belőlük néhány. Likvidáld őket, majd sétálj a tűzhöz, majd a poroltóval oltsd el. Így hozzáférsz a táskához. Lépj a táska CHECK parancsára, és forgasd körbe, amíg meg nem látod a piros gombot. Most nyomj X-et, ezzel kinyitod. TG-01-es mintát találsz benne, és egy feljegyzést (TG-01 Product Description) A doksiból kiderül, hogy a fémlapot nem érzékelik a fémdetektorok, akkor ebből készíthetsz egy kulcsmásolatot, amit már át tudsz vinni az ellenőrző kapun, és kijuthatsz a börtönből! Kerüld ki az udvaron sétáló élőhalottakat, szaladj a szemközti ajtóhoz.

A kutyák nem jelentenek többé gondot, mert nálad van a kulcs (Padlock Key), ami nyitja a kis rácsos ajtót (ahogy belépsz rögtön balra). Ezzel nem kell megkerülni a házat. Az ellenőrző kapuhoz érve rakj le minden fémtárgyat, és siess át a folyosón a TG-01-es mintával. A végén vedd ki az aranymedált a dobozból, fordulj balra. Itt találod a másoló gépet, továbbá egy elsősegély Sprayt (ne vedd fel) és egy újabb feljegyzést az asztalon (User's Manual). Helyezd be a medált a jobb oldali gépbe, majd miután elkészült a szkennelés, rakd a TG-01-es mintát a szkenner melletti szerkezetbe, és aktiváld. Ahogy a dokumentum is írja, az eredmény pontosan ugyanolyan lesz , mint az eredeti. Rakd el a kulcsmásolatot, és irány visszafelé. A helyiségben találsz még gránátvetőhöz való töltényeket, de ne vedd fel őket, mert nem tudod átvinni a kapun. A fémdetektor folyosóján azonban betörnek a zombik. Így fegyver hiányában kerüld ki őket , a folyosó végén pedig vegyél magadhoz mindent a dobozból (még az üres poroltós palackot is). Kerüld ki a zombikat az udvaron, rohanj a főkapuhoz. Helyezd a medált a zárba, és hagyd el a helyszínt, bár később még úgyis vissza kell jönnöd ide. Sikeresen megszöksz a börtönből. Fuss át a hídon, a túloldalon találsz két zöld GYN-t, azokat rakd el, majd rohanj el a dzsiphez, és szedd fel a töltényeket. Told a ládát a tűz felé, a többi ládához, majd pattanj fel rá (nyomj X-et). Sétálj végig, és menj fel a lépcsőn. Sprintelj végig az úton, szedd le a két zombit, majd irány a lépcső. Tartsd készenlétben az M-100P-t, és nyírd ki a korcsokat, majd sétálj be az épületbe, az udvaron található jelvényt (Navy Proof) egyelőre ne vedd fel. Szaladj fel az emeletre, a jobb oldali ajtóhoz. Az íróasztal mögött a polcokról gyűjtsd be a töltényeket, majd nyisd fel a ládát. Ebben elraktározhatod azokat a tárgyakat, amikre egyelőre nincs szükséged. Pakolj bele mindent kivéve a pisztolyt és a töltényeket. Ments. (az írógép mellett szalag). A szoba közepén álló kis asztalról vedd fel a piros könyvet (Secretary's Note). A szoba hátsó részében levő zárt ajtón a gravírozás két fegyvert ábrázol. Az ajtó mellől kapd fel a zöld GYN-t, majd told el a fal melletti komódot, egy személyigazolványt találsz alatta. Olvasd el a számot a hátulján és jegyezd meg - rakd be ládába a kártyát a növénnyel együtt, majd hagyd el a helyiséget. Az előcsarnokban a pult mögött használd a számítógépet, miután felvetted a töltényeket. Üsd be az előbb látott személyazonosító számot. Ezzel kinyitod az az ajtót a hátsó sarokban Lépj be, a zombik leölése előtt kapd fel a töltényeket a váza mellől. A bal oldali ajtón zárva van, egy ezüstkulcs kell szerezned hozzá. Ölj, majd a folyosó végén ne fordulj be jobbra, mert egy zombiba ütközöl, csalogasd ki néhány lövéssel majd intézd el. Menj be az egyetlen nyitott ajtón. Az asztalon a töltényes doboz, jobb oldalon a falon hangya modell. alatta pedig kék gomb. Nyomd meg, és egy mozit láthatsz. A következő pillanatban az egyik szekrény elmozdul a helyéről, egy titkos szobát tár fel. Menj be. A földről vedd fel a kereket (Steering Wheel), majd nézd meg helyiség szemközti végét is. A falon a két aranyfegyver (Gold Lugers) úgy tűnik pontosan olyan formájú, mint a gravírozás az ajtón, az irodában. Próbáld meg kivenni. Bezáródik az ajtó, és meleg lesz a szobában. Tedd vissza őket , így a szekrény elmozdul a kijárat elől. Hagyd el a helyiséget. A folyosón vedd fel a piros GYN-t. Az előcsarnokba érve találsz még egy ajtót az oszlopok mögött. Menj be. A mosdóban néhány hasznos dolgot gyűjthetsz be. Bár bármit is tennél, vedd elő az öngyújtót, különben rád támadnak a denevérek. A fény távol tartja őket. Az egyik wc-nek nyitva van az ajtaja, odabent újabb tár töltényt vehetsz fel. A sarokban aktatáskát találsz, a vízcsapon elsősegély Sprayt. Ezek után menj a palota kijáratához, amikor is egy hisztérikus sikoly hangzik fel a távolból. Úgy tűnik, Steve bajba került. Siess és mentsd meg. Ő is belesétált a csapdába az aranyfegyvereknél.

A szobában a vetítővászon helyén egy vezérlőpultot találsz. A monitoron láthatod, hogy Steve dörömböl az ajtón. Ahhoz hogy kiszabadítsd, két gombot kell megnyomnod. Ha korábban körülnéztél a helyiségben, akkor feltűnik, hogy a kapcsolókon a szobában kiállított tárgyak képe látható: Egy repülő, egy tengeralattjáró, egy túlélőkés, egy hangya, és két fegyver. A feladat azt kéri, hogy a hat gomb közül egy párt kapcsolj fel. Mivel csak ezekből van kettő, nyomd meg a C és az E gombot. A könyvespolc elmozdul, és Steve kiszabadul (sokáig időztél a megoldással , a srác hasra esik és megkérdezi hogy miért időzött ennyi ideig). Levegő után kapkodva megmutatja Claire-nek, hogy mit talált. Steve-nek sikerült megszerezni az aranyfegyvereket, de alkut ajánl:odaadja a Luger-eket, ha Claire szerez neki olyan fegyvert, ami teljesen automata. Ezután kirohan a helységből. Claire utána kiált már nem hallja a srác. Mire kilépsz a folyosóra, a már messze jár. . . Az előcsarnokba érve Claire észreveszi, hogy egy vörös lézersugár pásztázza végig a testét, majd a homloka közepén megáll: még épp időben beugrik az egyik oszlop mögé. Ezek után egy kis közjáték következik Alfred-dal, ami után a repülőtérre kell menned. A palota kapuja előtt vedd fel a zöld GYN-t és kombináld a pirossal. Az udvaron fordulj jobbra, menj le a kikötőbe. Gyűjtsd be a töltényeket és a térképet a lépcső alól, majd szedd fel a nyílvesszőket a hordóról. Most menj a stégre, illeszd a helyére a kormánykereket, forgasd el. Egy tengeralattjáró emelkedik a víz felszínére. Szállj be, és irány a víz alatti szint! Mielőtt elhagyod a hajót, vedd fel az ülésről az oldaltáskát (Side Pack), így mostantól már tíz tárgyat tudsz magadnál tartani. Mássz fel a létrán. Egy hosszú lépcsősor után kövesd a fehér csíkot, ami egy ajtóhoz vezet. Odaát a folyosó kétfelé ágazik. Válaszd a jobb oldalit (redőny zárja le a végét), de előbb vedd fel a székről a lőszert. A zombit kikerülve menj tovább a következő helyiségbe. Egy hídon találod magad. Ha lenézel, láthatod hogy a vízen egy repülőgép parkol- Ez a reptér. amiről Steve beszélt. Fuss át a hídon, és menj be az ajtón. Itt ugorj fel a liftre a sarokban. Ahogy felérsz egy vezérlőpultot veszel észre. Ezzel el tudod pakolni a ládát a kapcsolótábla elől (a terem bal sarkában). Húzd meg a kart. (nyomd folyamatosan az előre gombot, amíg a markoló a helyiség végébe nem ér, ezután nyomd ugyanígy a balra gombot, és akkor engedd el, ha a markoló árnyéka pontosan a láda közepén van. Ha ügyesen csináltad, a láda fölemelkedik. Ezután liftezz vissza, és szaladj a kapcsolótáblához, most már hozzáférsz. A gombot megnyomva egy újabb liftet aktiválsz, de helyezd készenlétbe a fegyvered, és csinálj egy 180 fokos fordulatot, majd fuss minél messzebb a zombiktól. Lődd le őket.

A liftről szedd fel a Biohazard kulcskártyát, és a nyílvesszőket. Hagyd el a helyiséget. Igyekezz vissza a tengeralattjáróba. Fent a stégen ismét tekerd meg a kormányt, így a szerkezet visszavisz a partra. Visszaérve a palotához, fuss el az udvar másik végébe, és távozz a kapun, ahol legelőször bejöttél. Az út végén fordulj balra, a zombikat kikerülve siess be az ajtón. Elérkeztél a Katonai kiképző központhoz (KKK). Ahogy belépsz az udvarra, rengés rázza meg a földet, és egy hatalmasra nőtt kukac tűnik fel. Claire még épp időben kitér a hernyó útjából -ne próbáld lelőni, hanem rohanj az épület bejáratához. Bent szaladj fel a lépcsőn jobbra, a folyosó végén menj be az ajtón. Az

íróasztalról mindenképpen szedd fel a nyílpuskát, majd a feljegyzést (Memo On The Pass Number). A laborba még nem tudsz bemenni, mert szennyezett a levegő. Indulj vissza. Néhány lépés után egy vörös fény kezd villogni. Claire odalép az üveghez, egy fehér szkafanderes ember tűnik fel túloldaltdörömbölni kezd. Az átvezetőben a figura elpusztul – Claire viszont észreveszi a csontvázas képet a falon. (fontos lesz később, egy kód van rajta – a feljegyzés alapján. Hagyd el a szobát. Ahogy Claire kilép az ajtón, egy női hang bejelenti, hogy fertőzésveszélyt észlelt a hármas szinten, és le fogja zárni a redőnyöket. A lány kétségbeesetten elkezd rohanni a lépcsőhöz, ki kell jutnia, mielőtt a biztonsági rendszer lezárja a zsalukat. Elkésik, az utolsó pillanatban sikerül átcsúsznia a redőny alatt. Vedd fel a padon levő piros GYN-t. A telefonfülkéknél fuss tovább egyenesen és menj be az ajtón. Az öltözőben szedd le a zombikat, és gyűjtsd be a két szekrényből a nyílpuskatöltényeket. Az helység másik végében az ajtó mellett levő hullánál muníciót találsz.
A következő helyszín egy uszoda. Szereld fel a nyílpuskát, töltsd bele az nyilat, és lődd a szaunázó zombikat A fegyvert csak a könnyebb ellenfelek ellen érdemes használni A medencében tekerd el a piros csapot baloldalt, ezzel elállítod a szökőkutat. A medencében vedd fel a csillogó kulcsot (Key With Tag). Irány vissza a telefonoknál levő szemközi ajtón. Jobbra a falnál levő zombi mellett elmenve (vigyázz nehogy elkapja a lábad) zöld GYN-t szerezhetsz. A monitoroknál nyomtasd ki és rakd el a térképet. Az asztalon újabb adag nyílvessző. A zombik után a másik szobában nyisd ki a szekrényt és az ott levő lőporra kombinált a nyílvesszőket, így robbanó nyilakat kapsz. Menj ki, majd nyisd ki a bal oldali redőnyt a Biohazard kulcskártyával, és szaladj végig a folyosón. Néhány lépés után a bejárat lezáródik mögötted, de ne zavartasd magad, menj be a következő ajtón. Az udvaron sétálva egy újabb vörös csík pásztázza a hátad Claire még időben észreveszi Alfred-ot, de kikerüli a támadását. Fuss fel a lépcsőn , mielőtt Alfred eltalál. Be fog menekülni az ajtón, kövesd és a folyosó végén az italautomaták mellett töltényre lelsz. Menj be a szürke ajtón és mielőtt használnád a ládát, vedd fel a székről a zöld GYN-t és a gyógyszert (Hemostatic Medicine) – utóbbit el kell vinned Rodrigo-nak. Az M-100P-t, a Biohazard kulcskártyát, és GYN-t tarts magadnál. Menthetsz az írógépnél, majd hagyd el a helységet és menj a másik ajtóhoz.

Az átvezetőben Alfréd megint csapdát állít, Claire pedig a raktárhelységbe jut. Az ajtó mellett balra találsz géppisztolyt. Vedd fel, bár MN is kell hozzá, ami az egyik láda tetején lesz. Ahogy elindulsz a lépcső felé, az ajtó bezáródik, és a redőny alól egy sárga, félkarú teremtmény mászik elő. Anno a laborban is ilyen kente a falhoz a pasast, így végezned kell a monszterrel. Az M-100P elég erős neki: a szörny hosszú, ruganyos karjával nagyon messzire elér, ezért fuss minél távolabb tőle, és lődd folyamatosan. Ha sikerült, menj le a lépcsőn. mert kinyílik az ajtó, felkínálva a menekülés lehetőségét - lépj be rajta. Itt egy újabb szörny vár, bár Claire-t épphogy csak az utolsó pillanatban sikerül megmenteni a Rambo módjára érkező Steve Burnside-nak. Jókora mennyiségű lőszert pumpál bele, aztán egy jól irányzott rúgással a falhoz taszítja az undok jószágot, és leteríti a monsztert. Az átvezetőben Claire odaadja a gépfegyvereket Steve-nek, aki a két szükséges pisztolyt a nő kezébe nyomja. Bár még lőszer is kell a géppisztolyba, leszedik a szükséges muníciót. Persze ebben a pillanatban a talaj elkezd süllyedni alattuk Alfred újabb csapdájával kell szembenézniük. Steve hősködni akar Claire előtt, így előre megy és te irányítod. Lőj le minden zombit, menj be baloldalt az ajtón, és ott is végezd ki az összeset (ha nem teszed, később Claire-nek kell majd ezzel bajlódnia). A következő helyiségben célozz a robbanó hordókra. Szaladj fel jobb oldalt a lépcsőn, menj be az ajtón. Ahogy elérsz az oroszlánfejes szoborhoz, Steve megáll, látva, hogy már nincs veszély és odahívja a lányt. Egy lelkizős beszélgetés után beszállnak a liftbe. Az emeletre érve ismét Claire-t irányítod - Steve elrohan. Kövesd! Egy deszkából álló rozoga pallós részre jutsz. Siess Steve-hez, bár ahogy Claire odalép, beszakad alattuk a deszka. Claire csapdába esik, Steve pedig egy zombival néz szembe, akit nem tud lelőni, mert kiderül, hogy a monszter valaha az apja volt. Ám mikor az Claire-t veszi célba, Steve erőt vesz és lelövi a szörnyet. Ezek után Steve elmondja Claire-nek a családja történetét. Claire ezek után picit ott hagyja a srácot – újra te irányítasz. A jobb sarokban mássz fel a ládán, a lőszert felszedve menj ki az ajtón. A jobb sarokban lőszer, zombik, folyosó végén ajtó. Egy kis szobába érkezel: vedd le a falról a kék címert, és irány vissza Stevehez, majd a dupla ajtóhoz amin átlépve egy tankot találsz. A kutyákat kikerülve szaladj el a kijárathoz. Ezzel visszajutsz a kukachoz - szaladj az épület bejáratához, mielőtt felfalna. , majd nyisd ki a Biohazard kártyával a redőnyt a bal oldalon.

Az udvaron szedd le a kutyákat,majd irány fel a lépcsőkön, az erkélyre – itt illeszd be a címert a mélyedésbe. Kék kulcskártyát kapsz (Emblem Card). Menj be az ajtón, a folyosó végén nyisd fel a redőnyt, lépj be a szürke ajtón. Pakolj be a ládába, de az M-100P-t a Biohazard és a kék színű kulcskártyát tartsd magadnál. Siess vissza. Ahol a kutyákat megölted látsz egy nyitott ketrecet, ezen belépve egy létrán át lejutsz a csatornába. A rácsot ki tudod nyitni a kék kártyával. A jobb oldali lépcső tetején menj be az ajtón. A sarokban, a polcról vedd fel a gránát töltényeket, balra egy újabb rácsra bukkansz, amit szintén a kék kártya nyit. Vedd fel a gránátvetőt a ládáról. Irány a második emelet. Keresd meg a liftet és használd - ahogy kiszállsz, jobbra egy redőny zárja le az utat, amit a kék kártyával nyithatsz. Az emelvényen a szék mellett levő MN-t töltsd bele a gránátvetőbe. A vetítővásznon ismertetőt olvashatsz az Albinoid szörnyről. Szaladj a terem végében villogó monitorhoz. Tedd el a jelvényt (Army Proof). A képernyőn keresztül bepillanthatsz a laborba - a csontváz festményről olvasd el a számot: 1126. A laborban leállt a ventilátor, megszűnt a légszennyezés is. Oda kell menned. Mielőtt mennél, kapd fel a két zöld GYN-t, és hagyd el a helyiséget a bal oldali ajtón. Menj le a lépcsőn, és távozz a bal oldali kijáraton. Indulj a labor felé. A redőnynél illeszd be a kártyát, menj fel. A labor ajtajánál üsd be a kódot, odabent az asztalról pedig szedd össze a sárga gránáttöltényt, majd vedd le a falról a csontvázas képet. Ekkor egy Albinoid kiszabadul a tartályból, és a szellőzőrendszerben aktiválja a biztonsági rendszert. 45 másodperc alatt el kell hagynod a labor környékét. Ne érdekeljen, ha kapsz egy kis elektrosokkot, csak szaladj a laborból, ki az ajtón, le a lépcsőn, mert a redőny lezáródik. A festménnyel menj az első emelet címeres szobába. Az udvaron át vezet az út - a tanknál belépve visszaérsz Steve-hez aki már nincs ott. Menj a következő ajtóhoz, majd a folyosón keresztül a szobában akaszd a helyére a képet. A fal elhúzódik: az épület makettja mellett egy aranykulcsot is kapsz, amivel a palotában levő egyik ajtót nyithatod. Mielőtt visszamész, olvasd el az emlékiratot baloldalt. A udvaron cselezd ki ismét a kukacot és hagyd el az épületet. Menj a palotához, a félkarúakhoz használd a gránátvetőt.

A palota udvarán vedd fel a csillogó jelvényt a földről (Navy Proof). A szoba amit az aranykulcs nyit, a földszinten van. A helyiségben festmények, alattuk pedig kapcsolók. Mielőtt felkapcsolnád, az emelvényen álló festményen Alfred-ot láthatod kiskorában. A lány az ikertestvére Alexia. A kép előtt találsz egy levelet (Message to the New Family Master), amiben a rejtvény megoldása van. Ebből az is kiderül, miért van a játék alcímének köze a Veronica névhez – segítek: ő volt az Ashford család alapítója. Az ő egyik késői leszármazottja, Sir Edward hozta létre az Umbrella-t és mint később olvasható, sok helyen hivatkozási névként szerepel majd). A feladat összeállítani az Ashford család történelmét. Az írás szerint az első aki az arany teáscsészét kapta, Veronica volt, a család alapítója. Keresd meg a nőt ábrázoló képet, és nyomd fel a kapcsolót alatta. A következő családfő egy bizonyos Stanly, és a fia Thomas. Thomas-nak volt egy ikertestvére Arthur. A következő kép tehát középkorú embert ábrázoló lesz, a két vörös hajú csecsemővel. Mivel Stanly, és a fia is teáscsészéket kaptak ajándékba, most egy teáscsészét tartó vörös hajú férfis képet, Thomas-t kell keresned. . A következő egy másik vörös hajú, akit egy tányér társaságában ábrázoltak. ő Thomas ikertestvére Arthur. A következő az ajtó mellett levő ősz, Edward Alfred nagyapja, aki az Umbrella Corporation-t alapította. Végül az utolsó Alexander Ashford, aki egy gyertyatartót tart a kezében (ez a gyertyatartó ott áll baloldalt az emelvényen, az van ráírva, hogy „Alexander Ashford emlékére") Miután megvagy, a portré megfordul, a túloldalán Alexia-t látod. Vedd fel előle a vázát. Csekkold le, egy piros színű hangyafigurát találsz benne. Hagyd el a termet. Menj az emeleti szobába (ments az írógépnél), majd pakolj le az arany Luger-ek, a pisztoly és MN, GYN és a hangyafigura kivételével. Menj a hátsó ajtóhoz és illeszd be a Luger-ek-et a mélyedésbe. A dolgozószobában az asztalon MN, lépj a számítógéphez. A bejátszás után az óra két kapcsolója kéken kezd világítani. A számítógép ezután egy kódot kér tőled. Az óra rávezet a megoldásra. Először olvasd el a papírlapon a feljegyzést. (az íróasztal bal szélén).

Nyomd meg egyszer a bal, majd a jobb oldali kapcsolót. Az óra számlapja forogni kezd, a kapott számot jegyezd meg. Forgasd a számlapot balra, és ezt értéket szintén tartsd fejben. Tekerd jobbra, és megint kapsz egy számot, végül forgasd ugyanebbe az irányba háromszor, hogy megkapd a kód utolsó elemét. Ha sikerült, Alfred és Alexia születési dátumát kapod meg eredményül (1971). Üsd be a kódot gépbe, aminek következtében egy titkos helyiség tárul fel, de egy ronda félkarú is beugrik az ablakon. Rohanj be a rejtett folyosóra. Odakint vihar, szakad az eső - indulj lefelé a lépcsőn a kastélyt észrevéve őrült női nevetés hangzik fel, a kúria fölött villámok cikáznak. A lépcső tetején félkarúak - igyekezz a kastély bejáratához. Belépve használd az öngyújtót, gyújtsd be vele a a kandallót és osonj ki (a helységben MN), mielőtt a szörny megtámad. Mássz fel a lépcsőkön, az asztalon néhány cuccot találsz. Claire egy folyosón az ablakon átnézve egy szőke hajú nőt pillant meg, aki beszélget valakivel, így gyorsan menedékbe húzódik, és onnan hallgatja tovább, ahogy Alexia Alfred-dal cseverészik, igaz egyszer majdnem lebukik. Alexia leszidja Alfred-ot, amiért még nem sikerült elintéznie Claire-t. A sarokban zöld növény, majd a szobába érve. az ágyra mászva, kiderül, hogy egy már zárt csapóajtón át távoztak Állítsd le a zenedobozt, így előkerül egy ezüst kulcs (Silver Key). Rakd el, majd a hangya figurát illeszd be a mélyedésbe a zenedoboz tetején. Kapsz egy lemezt. Kimenve a folyosóra az egyik polcon újabb növény, MN. Ne menj be a másik szobába, inkább siess vissza a palotába. A ládánál a gránát vető + töltényeket, a pisztolyt, az ezüst kulcsot, a GYN-t hagyd magadnál. Keresd meg a földszinti termet, amit az ezüstkulcs nyit. Szereld fel a gránát vetőt, odabent kellemetlen fogadtatásban lesz részed. Végezz a szörnyekkel- lőszer a széken címer a terem közepén. A vetítővászon előtt Hunk's Report-ját veheted fel. Vidd el Rodrigonak a gyógyszert. Irány a börtön, aminek az udvarán át a temetőn keresztül siess le a cellához. Claire odaadja az ájult őrnek a gyógyszert és az öngyújtót, aki egy Lockpick-et (kis kulcs) ad neki cserébe. m - feleli Rodrigo , majd cserébe egy álkulcsot (Lockpick) nyújt át a lánynak. Vedd fel a kést az asztalról, majd menj oda, ahol a tűzoltókészüléket találtad. A nyaktilónál illeszd be a címert a kék színű mélyedésbe, végezz az élőhalottakkal. Az ajtón belépve célozz a robbanó hordóra, majd fuss a rácsos kapuhoz - vedd fel a lőszert a hordókról és told el a ládát a bejárat elől.

Menj ki a másológéphez, ahol újabb cuccok várnak. . A zöldek anti- B O.W gázzal, a piros színűek speciális napalm géllel vannak megtöltve. Visszatérve oda, ahol a torlaszt eltávolítottad az ajtó elől, találsz egy gyűjtőládát is. Pakolj be, kivéve a pisztoly+MN-t, és az ezüst kulcsot. Ahol ezelőtt felrobbantottad a zombikat, fordulj balra, (sarokban GYN) és menj be az ajtón.
A boncterem szekrényén találsz néhány hasznos dolgot. Irány a következő ajtó. Odabent gusztusos látvány fogad: kerüld ki a zombikat, vedd fel az aktatáskát, majd használd az álkulcsot. Pisztoly upgrade lapul benne. Indulj vissza (a sarokban GYN) Átérve fuss egy távolabb, és lődd le a zombikat.
A dokinál üvegszemet találsz - a baloldali helyiségben pedig az Anatomic Note-t (könyv az asztalon) olvasd el. Kiderül, hogy az alagsorban egy titkos hely van, amihez az üvegszem a kulcs. Helyezd a bábu szemüregébe és a titkos lejárón át sétálj az alagsorba. Rövidesen egy kínzókamra szerű helyiségbe érsz: rohanj le hátul a lépcsőn. A padlón két rácsos nyílást veszel észre - a falnál húzd ki a kardot a páncélból. A gáz ellen: gyorsan forgasd el az óra járásával ellentétes irányba a szoba közepén kiemelkedő szobor rúdját. A gáz eltűnik, az ajtó kinyílik - a kardot illeszd vissza, így a páncél megfordul; furcsa kínzóeszköz kerül a helyébe, és egy élőhalott támad rád. Szedd le és vedd fel a kottatekercset. Visszafelé elhagyhatod a börtönt, de tegyél egy kitérőt a KKK-ba. Azért, mert mert az álkulcs segítségével néhány érdekes dologra bukkansz. Abban a helyiségben ahol kinyomtattad a térképet, a fiókban MN-t találsz. Az alagsorban levő szobában nyisd ki az üvegszekrényt a savas gránátért. A helyiség másik felében újabb MN-t találhatsz. Liftezz az első emeletre. A KKK makettja mellett a fiókban EÜ Spray.
A palota bejáratánál hosszas átvezető animáció következik, amiben Claire és a korábbi Resident Evil epizódokból ismert Wesker találkozik. A randi nem bizonyul bíztatóan, Wesker-nek látszólag emberfeletti ereje van és az is kérdéses, hogyan került ki anno a kelepcéből. Ha visszakaptad az irányítást, a palotában keresd meg az emeleti ajtót, amit az ezüstkulcs nyit. A helyiség egy kaszinóhoz hasonlít: a pultról szedd össze a növényeket, az asztlaról pedig a nyílvesszőkhöz való lőport. A zongorába illeszd be a kottatekercset.

A hangszer ugyanazt a dallamot játssza, mint Alexia zenedoboza, és a terem végében kinyílik a nyerő-automata ajtaja. Vedd fel a kék hangyafigurát. Menj az irodába és pakolj le mindent, kivéve a pisztoly+MN-t, a hangyafigurát, és a hanglemezt. A kastély felé vezető átjárón irtsd ki a zombikat, majd mássz fel a lépcsőkön. Az emeleten most az ellenkező irányba menj, Alfred szobájába. Olvasd el a Message Card-ot az asztalon. Nyisd ki a zenedobozt a hangyával és tedd be a lemezt. A feljáró leereszkedik az ágyon és a csapóajtó kinyílik. A létrán felmászva egy körhintán lyukadsz ki. Ahogy lelépsz a ringlispílről, a falon egy hatalmas hangyát ábrázoló festményt pillanthatsz meg. Kutasd át a termet, és vedd fel az egyik széken levő ezüst szitakötőt (Silver Dragonfly). Távolítsd el a szárnyait, hogy megkapd a kulcsot, amit helyezz be a hangyafestménybe. A körhinta megfordul, és egy újabb csapóajtó tárul fel. Mássz fel a létrán. A ládát told oda a szekrényhez és szedd le a szekrény tetejéről a könyvet (Confession Letter) a jelvénnyel együtt (Force Proof) Az íróasztalon ments ha akarsz.

A bal oldalon a könyvespolc előtt látsz egy létrán egy cikket találsz (Newspaper Clip) Mássz le – mikor elhagynád Alexia szobáját, valaki megakadályoz. Kiderül, hogy Alexia az, aki meg akarja ölni Claire-t, de Steve az utolsó pillanatban betoppan. Bár megsérül, a lány elmenekül egy titkos ajtón át.
A dombormű odaát a móka folytatódik: kiderül, hogy Alexia nem is létezett, valójában Alfred skizofrén, ráadásul sminkeli is magát. Ekkor megszólal a sziréna: Alfred aktiválja a sziget önmegsemmisítő rendszerét. Kövesd Steve-et, a ládánál pedig légy biztos benne, hogy némi pisztoly, MN és a három jelvény nálad van. A palota előtt csatlakozik Claire-hez Steve is. Kövesd a fiút.
A víz alatti szinten most a baloldali ajtót válaszd. Steve már vár rád a vezérlőpultnál. Nyomd meg a gombot a monitornál, majd lépj a felvonóra, és illeszd be a három jelvényt a mélyedésbe. A piros gombot megnyomva a lift levisz titeket a repülőgéphez. Steve rájön, hogy nem tud felszállni a gép, amíg a híd le van engedve Claire feladata lesz, hogy eltávolítsa az akadályt az útból. Vedd fel a padlóról a csillogó tárgyat (Lever) ami a híd irányításához kell. Szaladj át a hídon, a sarokban ugorj fel a liftre, és az emeleten menj be az ajtón. Illeszd be az irányító kart a szerkezetbe és húzd fel a hidat. Fuss a túloldali helyiségbe. A zombik közül vedd fel a kulcsot (K-402). Az álkulcs segítségével az olajtartályoknál EÜ Sprayt kapsz. Visszafelé az alsó szinten nyisd ki a kulccsal a rácsot. Az ajtón belépve egy felvonóra bukkansz. Ahhoz, hogy üzembe helyezd,told a ládákat (a jobb oldalit, majd a másikat jobb felé) el a falig. Ments. Mielőtt beszállsz a felvonóba, gyűjtsd össze a GYN-t és az MN-t. A pisztoly MN-t pakold a ládába és vedd magadhoz a gránátvetőt+MN-t, GYN-t. Már csak öt perced van a robbanásig. Időközben Alfred bejut a KKK vezérlőjébe majd megnyom egy piros gombot. Ezzel kiszabadítja a Tyrant-ot a laboratóriumban. (Igen, azt a Tyrant-ot). Az udvarra érve el kell érned a reptérig. A palota felé vezető úton hatalmas robbanást követően feltűnik a színen Tyrant. Tarts 2 méter távolságot, mert ha túl közel mész hozzá, utána már nagyon nehéz lesz kikeveredni az útjából. Néhány lövés után leguggol – hátrálj és feláll, ismételd a folyamatot. Ha végeztél vele, siess a repülőtérre. Steve már türelmetlenül vár. Néhány kellemes pillanat következik ezután, ám a háttérben Alfred is menekül és egy géppel Claire nyomába ered. Hőseink nincsenek egyedül, potyautas van a gépen. Naná, hogy Tyrant az, így miután a rázkódás után elindulsz a raktér felé, vedd magadhoz a nyílpuskát, a robbanó nyilakat, GYN-t, és a pisztolyt is. Ments. Azonnal kezdj el tüzelni a nyilakkal. - gyorsnak kell lenned! 24 db nyíl szükséges ahhoz, hogy legyengítsd. ,majd aktiváld a a katapultot. Tyrant-ot csak ezzel lőheted ki – ha elsőre nem sikerül, kb. egy perc, míg a katapult újra működésbe hozható – eddig tarts ki valahogy. Tyrant végül kizuhan a gépről. Alfred időközben átveszi az irányítást a gép felett a robotpilóta segítségével, hőseink pedig álomra szenderülnek. Mikor felébrednek, rájönnek, hogy bizony az Antarktisz felé tartanak. A következő pillanatban a repülő elkezd ereszkedni. Ahogy közelednek a földhöz, egy hatalmas létesítményt pillantanak meg. Ott parkolnak azok a gépek is, amelyek a sziget felett húztak el. Nyilvánvaló, hogy Alfrednak mi a szándéka: ez a létesítmény is az Umbrella tulajdona. A repülő a havon landol, majd nekiütközik a létesítménynek és áttöri a falat. Claire és Steve elvesztik eszméletüket. Itt ér véget a játék első fele, és folytatódik az Antarktiszi felvonás.

5.6.2. Claire az Antarktiszon

Claire és Steve magukhoz térnek, majd Steve kiugrik a gépből és az erkélyen landol. Megpróbálja elkapni Claire-t és félreérthető pózban fekszenek egymáson. Bár Steve-nek tetszik a lány, semmi komoly dolog nem történik. Mássz le a létrán, sétálj az erkélyen amíg el nem érsz egy bejárathoz (nem a dupla ajtóhoz, a másikhoz). A helységben az ágyak között sok értékes dolgot találsz. Nézz körül, végy fel mindent. Egy zombi lecsúszik az emeletes ágyról és több is követi – szedd le őket. Egy térkép is lesz a falon. Az asztalon egy dokumentum kerül elő, ami Wesker naplója lesz, amiből Nosferaturól is kiderül némi információ, akit állítólag tíz éve tartanak már a föld alatt. Hagyd el a helyet, mássz le a lépcsőn, a szemközti ajtó mögött pedig a nyílvesszők felvétele után tedd le a ládába a dolgaidat, kivéve a pisztoly MN-t, gránátvető + savas töltényeket. A lemezjátszón Alexander Ashford üzenete olvasható (Alexander's Memo). Nagyon sok minden kiderül a feljegyzésből: hogyan alakult ki a T vírus, valójában mi is ez és hogy az Umbrella megalakítása csak egy álca volt, hogy a katonai kísérleteket eltitkolják. Szó esik Alexander munkásságáról és a kutatás nehézségéről is – a T vírus kutatásai zsákutcába kerültek, Alex pedig a család és a becsület megóvása érdekében létrehozta ez az Antarktiszi állomást, ahol folytatni lehetett a kísérleteket – a létesítménynek és a kutatásnak pedig a nemes és nagy nevű családalapító nevét, a Veronica kódnevet adta. Tanulságos. Zöld növény balra a sarokban, a folyosóra kilépve keresd meg a jobb oldali ajtót. Fertőzés ellen a kék GYN a hatásos. Innét a létesítmény gyárrészlegébe érketel.

A bejárat mellett nyisd ki a páncélszekrényt az álkulccsal és vedd magadhoz a sörétes puskába való töltényeket. A zombikat kerüld ki, igyekezz át a WEAPON feliratú ajtón. A ládán megtalálod a a bánya kulcsát (Mining Room Key). Indulj vissza. Érdekesség, hogy a szoba hátsó részében géppuskát is találhatsz, a földön fekvő zombi mellett pedig egy detonátorra lelsz. (Illeszd be a szekrénybe) Itt is hagyhatod őket, később Chris Redfield-del is felveheted őket, bár a történet szempontjából felesleges. Keresd meg a Mining Roomot: szaladj egyenesen és menj be baloldalt az ajtón. A kutyák után egy generátort keress, hogy felkapcsolhasd az áramot. Ha készen vagy, menj a a kapcsolótáblához és told fel a kart. Összesen 5 zöld GYN-t és 2 doboz töltényt szedhetsz itt össze. Mielőtt visszamennél a futószalaghoz, fordulj balra, fel a lépcsőkön. A csapot vizsgáld meg: nyolcszög alakú mélyedést látsz benne – ez később még fontos lesz. Következőnek keresd meg a B. O. W. feliratú ajtót. Odaát vesd be a gránátvetőt a pókok ellen. A jobb sarokban lőszer, arrébb nyílpuska töltény és GYN-ek. Szedd le a vonalkódot a ládáról. Irány vissza a gyár. A futószalagnál ragaszd fel a matricát a B. O. W ládára és szaladj a kapcsolótáblához baloldalt. Told fel a kart, majd aktiváld a futószalagot. Ha visszamész a B. O. W. szobába, a helyiséget zöld színű gáz árasztja el, mivel a láda darabokra törik. Nem mérgező, de azért vedd ki a gáz maszkot. Indulj vissza a dolgozószobába a ládához. Semmit ne hagyj magadnál, pakolj ki mindent! Toldd el a könyvespolcot, amivel egy titkos helyiségre bukkansz. A kaparászó hang után a szekrényből egy egér ugrik ki. Egy újabb feljegyzést találsz (Butler's Letter), amiből kiderül, hogy Alfred képtelen volt feldolgozni imádott húga halálát, és végül már azt képzelte, hogy Alexia nem halt meg, hanem továbbra is ott él vele a kastélyban. Ezért őrült meg, és lett skizofrén. A szekrényben nyomd meg a kapcsolót. Claire letérdel és rámászik a rácsra. Egy hajdan emberi lény ből vált szörnyeteg félelmetes üvöltéseit hallja, aki egy székhez van bilincselve de csak a mellkasa előtt keresztbe fektetett bárd akadályozza meg abban, hogy kiszabaduljon. ő Nosferatu, akiről már korábban is szó volt a feljegyzésekben. Vizsgáld meg a szoba bal sarkában levő cserép alját, ahol megleled a kulcsot (Machine Room Key). Szaladj vissza oda, ahol először lemásztál a létrán, és menj át a dupla ajtón. Fordulj balra, és lépj be a gépházba – használd a Machine Roomot. Fuss a következő bejárathoz, vedd fel a csapot (Valve Handle) és sétálj vissza a vezérlőpulthoz, ahol már Steve vár reád. Steve elmondja Claire-nek, hogy 7 mérföldre a létesítménytől van egy Ausztráliai támaszpont. Claire szerint könnyedén elérhetik a bázist ha kiássák magukat a fúró segítségével. A srác beindítja a darut vezérlő berendezést, amelynek segítségével üzembe helyezheti a masinát, de Steve-et ismét elvarázsolja Claire szépsége és a gépezet nekiütközik az egyik csőnek amelyből mérges gáz kezd szivárogni. El kell zárniuk a gázt, ha ki akarnak jutni az épületből. Mielőtt mennél, tegyél kitérőt a túloldali szobába. Találsz lőszert, meg GYN-t, de a legfontosabb, hogy itt tudod átalakítani a csap talpát nyolcszög formájúra. Helyezd be a gépbe, a többit a szerkezet elintézi.

a készen van, igyekezz vissza a ládához és vedd magadhoz a nyílpuska + az összes nyílvesszőt (kivéve a robbanó)-t, a teljes értékű elsősegélyt, a csapot, a gázmaszkot és a kést. Siess vissza abba a helyiségbe, ahol nemrég megvizsgáltad a nyolcszög alakú mélyedést. Mielőtt belépsz fel kell venned a gázmaszkot a gázszivárgás miatt. Szaladj a csaphoz és illeszd be a kereket. Claire elzárj a gázt és eldobja a maszkot. Claire megfordul és a kezében puskát tartó Alfred-dal találja magát szemben. Ekkor váratlanul Steve ront be az ajtón és rászegezi fegyverét Alfred-ra. A férfi ugyanígy tesz. A közjátékból Steve kerül ki győztesen, de miután Alfred lezuhan, Nosferatu kiszabadul. Vedd fel Alfred elejtett puskáját. Claire és Steve beszállnak a fúrógépbe. Átjutva a környéken felmásznak a közeli létrán, egy helikopter-leszállópályára érnek. Szaladj a pálya jobb alsó sarkába és vedd fel a Sprayt, balra MN. Claire felmegy a lépcsőn, mikor Nosferatu-val találja magát szembe. Steve látszólag lezuhan a szörny ütésétől, Claire pedig felveszi a harcot a monstrummal. Nosferatu nem könnyű ellenfél:, fuss tőle minél távolabb, majd célozd be a szívét (a lüktető vöröset a mellkasán). Fontos, hogy nagyon pontosan célozz! Használd a puska távcsövét. Ha sikerül legalább háromszor pontosan beletalálnod a szívébe, Claire meghúzza a ravaszt, és ezzel elintézi Nosferatu-t A monstrum időnként lila mérgesgáz-felhőket ereget: szaladj el előlük, mert egy idő után megfertőződsz. Figyelj, hogy a csápjaival ne taszítson le, mert azonnal meghalsz. Ha a szíve mellé lősz, az nem sokat ér - ilyenkor két választásod van. Az egyszerűbb, ha a nyílpuskával a leszállópálya egyik sarkából addig lövöd, amíg meg nem döglik. A másik megoldás, hogy előkapod a kést, odarohansz hozzá, és belevágsz néhányat a szívébe – persze ez csak a legvégső megoldás, mert el is kaphat. Ha ügyesen csinálod, végül itt is kapsz egy meglepetés-jelenetet. Claire az utolsó döfés előtt felkiált és belevágja a kést Nosferatu szívébe. Miután elintézted Nosferatu-t – Claire odasiet Steve-hez, aki mindig fél kézen lóg A felhúzás és az ezt követő beszélgetés után találnak egy lánctalpakkal felszerelt járművet. Elindulnak a bázis felé. . . Persze Alfred-ról sem feledkezik meg a program: a halálosan sérült figura egy föld alatti folyosón botladozik aki rövidesen rátalál a valódi és életben levő, hibernált Alexia-ra, de az ismerkedést már nem éri meg. Egy hatalmas, kukac szerű lény tör ki az épületből és Steve-ék nyomába ered, majdnem összeroppantva a járművet. Eközben Chris Redfield Leon üzenetét megkapva megérkezik a Rockfort-szigetre, de túlságosan későn érkezik. Claire már nincs itt. . .

5.6.3. Chris a Rockfort-szigeten

Már majdnem eléri a sziklatetőt, amikor hirtelen megcsúszik a keze, és elveszti a létfontosságú felszerelést tartalmazó hátizsákját. A barlanghoz érve vedd fel a GYN-t, ahol Chris Rodrigo-val találja magát szemben. A beszélgetésben Rodrigo információkkal látja el Chris-t, aki néhány pillanat múlva észreveszi az óriáskukacot, aki egyben nyeli le az őrt. Meg kellene mentenie: a közelben levő ládából vedd fel Claire pisztolyát, töltényeket és a GYN-t. Az összes többi tárgyat rakd le. A következő helyiségbe lépve vedd fel a zöld és a kék GYN-t. Eldöntheted, hogy megölöd a kukacot, vagy inkább hívod a liftet és menekülsz. Tipp: végezz a hernyóval, mert nagyon könnyű ellenfél, és nagyon jó dolgot kaphatsz érte. Fuss körbe-körbe, amikor a szörny felbukkan pumpáld tele ólommal. Ismételd addig, amíg ki nem múlik. Ha meghalt, kiköpi Rodrigo-t, aki még mindig él, de már csak a ruha tartja össze. Rodrigo végül meghal, de az utolsó pillanatban odaadja Claire öngyújtóját Chris-nek, aki tovább indul. Menj vissza a ládához, és pakold be a pisztolyt, meg a töltényeket. Az ajtótól balra találsz egy aranyserleget ábrázoló domborművet. Gyújtsd meg a kupát, és vedd ki a rekeszből a géppisztolyokat. Szaladj vissza és liftezz le. A KKK-ba érkeztél - kerüld ki a zombikat és az udvarra érve a a tank hátulján nyomd meg a kapcsolót - egy kis lift emelkedik a felszínre. Pattanj fel rá (az MN-t hagyd), majd ha leértél, a folyosó sarkából gyűjtsd be a sörétes puska töltényeket (Shotgun Shells) és a GYN-t. Menj be az ajtón. Szedd össze a tárgyakat: majd oldd meg a fiókos rejtvényt. Ebben segít a térkép a falon, amelyen a következő írás olvasható: „Lava burns forests, flows to sea, forms the earth." Tehát, a láva felégeti az erdőt, aztán beleömlik a tengerbe és föld lesz belőle. Mivel a láva piros, az erdő zöld, a tenger kék és a föld barna, a következő sorrendben nyisd ki a fióko-

kat: piros (RE), zöld (GR), kék (BL), barna (BR). Tedd el a Luger utánzatot. Ez nem jó semmire, de ha ezt megszerzed, akkor lehetsz Steve-el a bónusz játékban. A ládába pakolj be mindent, kivéve a géppisztolyt. Ments majd vedd fel a folyosón levő akkumulátort (Battery).

A nagy szürke ajtón nem juthatsz át, egy bárd alakú kulcsot kell szerezned hozzá. Ahogy visszafordulsz, egy hatalmas pók ugrik ki a szellőzőből . Kerüld ki, és igyekezz a felvonóhoz. Visszaérve a zombikhoz, a helyiségben találsz még egy liftet, amelynek lemerült az aksija. Helyezd be az újat majd liftezz fel az emeletre. Bal oldalt vedd fel az asztalról a kémiai raktár kulcsát (Chemical Storage Key) és a dokumentumot (Report: Enhanced Anti-Decay Alloy) Az ajtón belépve ismerős helyen találod magad. Ahogy Chris elindul a helyiség felé, a hatalmas monitoron Alexia jelenik meg, amint a halott bátyja haját simogatva Alfred kedvenc gyerekkori altatódalát énekli. A monitor elsötétül, a következő jelenetben pedig Wesker-t követheted nyomon, ahogy felfedezi Christ-t ráadásul egy meglepetést is küld neki. Fuss vissza a felvonóhoz és liftezz az alagsorba. Szaladj le a lépcsőn baloldalt, a polcról vedd fel a piros gránátokat. (a többi tárgy nem kell). A bejárat egy laboratóriumba vezet. A lépcső teteje az a hely, ahol Alfred kiszabadította a Tyrantot. Siess át a termen. A következő helyiségben bal oldalt A kémiai raktár bejárata van. Az asztalról szedd össze a puska töltényeket, a pultról pedig a növényeket. A hűtőszekrényben be kell állítanod a hőmérsékletet. a legutóbbi dokumentumban olvasottak alapján. A Clement S színe megváltozik bizonyos hőmérsékleten. Ez a hőmérséklet pedig véletlenül megegyezik azzal a dátummal, amikor befejezték a létesítmény építési munkálatait. A dátum az oklevélben (az első emeleten, ahol a helyére raktad a csontvázas képet) volt: december 8. Állítsd a hőmérsékletet 12. 8 fokra. Rakd el a Clement S vegyületet. Távozz. A vezérlőpult mellől vedd fel a csillogó ajtókilincset. Ebben a pillanatban Chris szemben talál magát Wesker egyik trükkös kamerájával. A szerkezet arra van beprogramozva, hogy ha a kis reflektora észreveszi Christ, automatikusan egy „Hunter" -t (a már korábban látott hüllőszerű monstrum) küld a férfi likvidálására. A két szörnyet kikerülni nehéz, mert rendkívül gyorsan mozognak- Tipp: a géppisztolyokat használd: célozz lefelé, a rafinált élőlények ugyanis a lábadat vagdossák hatalmas, éles karmaikkal.

A pusztítás után siess a második emeletre abba a terembe, ahol Alexia énekelt. Menj ki a bal oldali ajtón. Az erkély egy része a szigetet ért robbanás következtében a címerrel együtt leszakadt. A jelvény beleesik a vízbe, és elsodródik az árral a föld alá. Siess az ajtóhoz az erkély túloldalán. A romos helységben lángol a berendezés és Wesker egyik kamerája pásztázza a terepet. Kerüld ki, az asztalról vedd fel az oldaltáskát, így már Chrisszel is egyszerre 10 tárgyat tudsz vinni. Innen nyílik még egy ajtó a folyosóra (ahol annak idején Claire-rel többször is jártál). A lépcső melletti bejáratot most már ki tudod nyitni, csak helyezd be az ajtókilincset. Jobbra az asztalon egy pici játék tankra lelsz Rakd el és indulj az első emeletre, abba a szobába ahol a KKK makettja van (a folyosón kerüld ki a kamerát). Helyezd be a tankot a mélyedésbe. A falról a kép elhúzódik és egy színes lézersugarakkal határolt titkos rekesz válik láthatóvá. A rekesz előtt találsz egy kulcsot, (Turn Table Key) alatta egy zöld könyvecskét (Secret passage note). Akármilyen hihetetlenül is hangzik, a feljegyzésben levő titokzatos vízi útnak a bejárata ebben a szobában van. Meg kell oldanod a dioráma-trükköt. Három mélyedés van a lézersugarak alatt a falban. A jelvényekre lesz szükséged, amelyeket a repülőtéren használtál a lifthez. Siess vissza oda, ahol az ajtókilincset találtad. Útközben egy kis meglepetésben lesz részed, Wesker lép a színre. Az incidens nem jó kimenetelű, végül Wesker-t Alexia zavarja meg. Chris véletlenül kiszabadít egy fenevadat: cselezd ki és igyekezz az ajtóhoz. Szaladj a felvonóhoz, illeszd be a kulcsot a vezérlőpultba, a lift felvisz az emeletre. A bal oldali ládán mássz át és told visszafelé ameddig tudod, majd told oda a szürke ládákhoz, és pattanj a tetejére. Látni fogsz egy doboz lőport a nyílvesszőkhöz! Menj ki a dupla faajtón, rohanj el a két Hunter elől és ugorj be a felvonóba. Lent a lift mellől vedd fel a GYN-t, ha ezt még nem tetted meg Claire-rel. A ládánál ellenőrizd, hogy nálad van-e a géppisztoly és a GYN. A következő helyiségben lődd le az újabb Huntert és liftezz fel az emeletre. Igyekezz ki az ajtón, fuss át a hídon. Az helyiségben a bejárat mellett jobbra be kell állítanod a megfelelő folyadékszintet az olajtartályokban, ahhoz hogy a hidat le tudd ereszteni. Összesen három tartály van, mindegyiken egy szám látható: 3, 5 és 10. A következő sorrendben nyomogasd a gombokat: 3; 3; 5; 10; 3; 3 és végül 5. Miután ez megvan mehetsz is vissza. Ne törődj a zombikkal, azokra a puskatöltényekre meg úgysem lesz feltétlenül szükséged. Ereszd le a hidat, liftezz le és menj a repülőtérre, ahol a jelvények vannak. Útközben egy újabb Hunter támad rád, cselezd ki és igyekezz a bejárathoz. Az ajtó mellől vedd fel a puska töltényeket. Kerüld ki a zombikat (csak az elsőt lődd le, mert bomba van a hátán, így könnyedén végezhetsz vele), fuss be a baloldali ajtón. Lődd le a Huntert, majd kapcsold le az áramot a monitornál és vedd ki a jelvényeket. Irány vissza! A hídon átjutva keresd a a K-402-es jelzésű ajtót és odabent nyisd ki a ládát. Mindenképp legyen nálad a 3 jelvény, a gránátvető+sárga MN, GYN-ek. Liftezz fel, kerüld ki a két lila Huntert és igyekezz be az épületbe. Menj be a jobb oldali ajtón és a puska MN-t vedd fel az ajtó mellől. A szekrényben savtöltényeket találsz a gránátvetőhöz. Az ismerős udvarra érve cselezd ki a z élőhalottat, mássz le a létrán, jobb oldalt a falon nyomd fel a kart. Ezzel elzártad a ventilátort, megszűnt a levegő-szennyezettség. A zombik után fordulj jobbra, fel a lépcsőn. A Huntert ne lődd le ha nem akarod, fuss a szemközti szobába. Szedd ki az üvegszekrényből a savas gránátokat. A túloldalon a polcról gyűjtsd be a Clement alfát (az asztalon a Glock 17-hez szerelhető fegyverrészt találsz, de nem tudod felvenni, mivel nincs nálad az a pisztoly – felesleges). Igyekezz vissza az alagsori felvonóhoz, menj az első emeleti szobába, illeszd be a jelvényeket a helyükre, húzd meg a kart. Feltárul a titkos átjáró. Szedd össze a puska töltényeket és a GYN-t. Mássz le a létrán. Fuss el a pókok elől, útközben vedd fel a gránátokat és a GYN-t. Mássz le az újabb létrán. Észreveszed, hogy a címer a medence közepén van. Csakhogy a vízben az Albinoid egy kifejlett példánya úszkál! Ugorj be, rohanj a címerhez és vedd fel. Kapsz egy kis elektrosokkot, de még nem halsz bele. Igyekezz ki medencéből. Visszafelé a pókokat lődd le a gránátokkal (amelyikkel akarod, de a sárga a leghatékonyabb). Mássz fel a létrán. Liftezz le az alagsorba. Szaladj le oldalt a lépcsőn. Vedd le a SPAS 12-es kaliberű rohampuskát a falról. A lépcső felemelkedik, fuss át alatta. Túloldalon piros a növényeket szedd össze. Kombináld a zölddel. Mássz fel a létrán. Pókokat kerüld ki, siess az szobába, ahol a gyűjtőláda van. Pakolj be és legyen nálad a Clement, a gránátvető+sárga MN, és a Sas címer. Keverd össze a Clement és Clement S vegyületet. Az így kapott keveréket kombináld a címerrel. Ezzel kiolvasztottad a bárdot. Ezt kell beillesztened a szürke színű, dupla fémajtóba, amivel bejuthatsz a repülőgép hangárba. Ahogy Chris belép a hangárba, az egyik Harrier automatikusan előáll, készen az indulásra. Beszáll a repülőbe és boldogan hagyja maga mögött az átkozott szigetet. Éjszaka indul útnak, de jócskán reggel van, amikor megérkezik az Umbrella Antarktiszi bázisára. Leparkolja gépet és elindul, hogy megkeresse húgát.

5.6.4. Chris az Antarktiszon

Menj be a dupla ajtón. Arra a területre érkeztél, ahol Claire és Steve gépe lezuhant. Esik a hó és a falból furcsa indák lógnak ki. Eressz beléjük néhány gránátot, akkor eltűnnek. Mássz le a létrán. Szaladj le a lépcsőkön a gyűjtőládás szobába. Jobb oldalon a falon látsz egy mélyedést, ahová pont beleillik a kis arany bárd. Ez nyitja a szekrényt. Vedd ki a papírnehezéket, majd olvasd el a dokumentumot (Alfred's Diary), amiből nagyon komoly dolgok derülnek ki a szörnyű kísérletek valódi hátterét illetően. Van még a szekrényben egy tintaszalag, de azt hagyd ott. Pakolj be a ládába, mindenképp legyen nálad gránátvető + gránát töltények (szürke) és B. O. W. Gránát. Menj a gépházba, ahol annak idején Steve a fúrógépet irányította és mérgesgáz-szivárgást okozott. Az épületbe ömlött víz mostanra már megfagyott, így át tudsz menni a jégen és felveheted a csapot. Ahogy visszafelé igyekszel, a zombik életre kelnek és megtámadnak. Eressz a levegőbe egy B. O. W. gáztöltényt. Van 10 másodperced, hogy elmenekülj, mielőtt az élőhalottak ismét felébrednek. A túloldali helyiségbe is nézz be. Lődd le a zombikat, de itt is bevetheted az előbbi trükköt a gázzal. Vedd fel a ketrecből az aktatáskát és a puska töltényeket, majd távozz. Ugorj le a jégre és menj a következő ajtóhoz. Mikor Chris belép, észreveszi hogy Wesker kamerái valamilyen rejtélyes módon idáig követték. Ez csak egyet jelenthet:Wesker itt van.

Mivel a kamerát nem tudod kikerülni, egy Hunterral kel megküzdened. Liftezz le az alsó szintre, majd szaladj be a szemközti ajtón, majd rögtön balra. Egy sötét szobában találod magad, ahol keresd meg a világító nyolcszög

alakú mélyedést és illeszd be a csapot. Ezután a nagy kék gép bal oldalán told fel a kart, és máris nem kell sötétben tapogatóznod. Szedd össze a növényeket, meg a puska töltényeket a sarokból, majd ments egyet. Az ott található láda megint kell, pakolj be mindent, kivéve a rohampuskát, a töltényeket, és a papírnehezéket. Siess vissza a jeges folyosóra. Lődd le a zombikat a puskával. Célozz a fejükre! Vedd fel a növényeket, majd menj be az ajtón. Ha szükséged van térképre, told az urnát tartó nő szobrát a komód mellé így összetörheted és tied a térkép. A komódról vedd fel a puska MN-t. A vörös színben pompázó átjáró másik végében nézd meg a Resident Evil 1-ből ismerős tigris szobrot, majd vedd ki a bal szemét, és miután a szobor elfordul vedd fel azt a négyszög alakú tárgyat, amit később a csappal kell majd összeillesztened. Tedd vissza a kék szemet és vedd ki a pirosat – magnuk töltényeket kapsz. Fordulj vissza és menj a szemközti ajtóhoz, ahol egy újabb felvonóra lelsz. Ne törődj a gusztustalan óriáshangyákkal, inkább vedd fel a lábadnál csillogó szitakötő-szárnyat, fordulj meg és indulj jobbra, ahol menj át a hangyákon. Vedd fel a GYN-t, de az ajtón nem kötelező átmenned, mert csak néhány élőhalott bújt el a sötétben. GYN és dokumentum, amit itt felvehetsz. (Research Report On Queen Ant) A dokumentumból kiderül, hogy az ősi hangyákban talált vírus és a Spencer vírus kereszteződéséből kifejlesztett T-Veronica vírus Alfred apjába befecskendezve a Mother vírussal karöltve brutális mutációt okozott. A vírust Alexia kísérletezte ki. Ha bemész a másik helyiségbe, (lődd fejbe a zombikat) rábukkansz arra a bizonyos hangyakirálynőre az egyik üveghengerben, amiről Alexia beszélt. „Szegény" állat már megdöglött, és ez a hangyaboly pusztulását jelenti. . . de akkor miért élnek még mindig a hangyák – rövidesen kiderül. Menj vissza, gázolj át a hangyákon és vizsgáld meg a térség bal oldalát is. Vedd fel a zöld GYN-t az ajtó elől. Vess egy pillantást a falra! Rászáradt a véres csík amit még annak idején Alfred húzott maga után. . . Igen. Ez az a labor, ahol az igazi Alexia életre kelt. Lépj be és nézz körül. Jobb oldalt a monitoron találsz egy dokumentumot (Virus Research Report). Alexia jelentéséből minden kiderül: továbbra is a T-Veronica víruson dolgozott, amit egy hangyakirálynő génjeiből vont ki. Beültette a vírust a saját testébe, és alacsony fokon hibernálta magát azért, hogy a vírus alacsony aktivitást mutasson és a teste kifejlessze a védekező mechanizmusát ellene.

A sejtjei így csak lassan alakulnak át. Ha felébred, ő lesz a királynő. . .
A gyermekei pedig rászabadítják majd a T-Veronica vírust az egész világra. Ez a nő tényleg őrült. Menj fel a lépcsőn és vizsgáld meg a fal mellett álló szerkezetet a jobb oldalon. A következő üzenetet olvashatod: „As twins, Alexia and I are two sides of a coin. A design is craved under the name of Alexia. " Alexia és Alfred egy bizonyos „érme" két oldalán vannak. Alexia neve alatt a következő jelzés látható: szív, ásó, AA, korona. Annyi a dolgod, hogy a megfelelő sorrendbe állítsd ezeket. Hogy nehezebb legyen, hat jelzés közül válogathatsz. Ezek a jelzések a kocka alakú papírnehezék hat oldalára vannak gravírozva. Amikor Alfred az „érméről" beszél, valójában erre a tárgyra gondol. Kezdd el forgatni a kockát a szívtől balra; megkapod az Alexia neve alatt található jelzéseket: szív, ásó, AA, korona. Mivel Alfred azt mondja, ők az „érme" két oldalán vannak, ezért most nézd meg a szívvel szemközti oldalt; AA. Most innen kezd el forgatni a papírnehezéket, ugyanúgy balra. Ezt kapod eredményül: AA, korona, szív, ásó. Ezt kell beírnod. Kinyílik egy fiók. Helyezd be a papírnehezéket. A következő pillanatban a felszínre emelkedik egy hatalmas tartály, és Alfred hullája zuhan a véráztatta padlóra. Chris döbbenten, undorodva veszi szemügyre a halott férfit. Aztán észreveszi, hogy Alfred kezén csillog a gyűrűje – ez még jól jöhet, szedd le Alfred gyűrűjét, neki már úgysem lesz rá szüksége, majd liftezz vissza a vörös folyosóra és keresd meg a ládát. Pakolj be mindent, de maradjon nálad a puska, a töltények, a csap (összeillesztve a foglalattal) és a tűzoltó készülék. Elképzelhető, hogy Claire megfertőződött a Nosferatu elleni harcban . Menj ki az ajtókon és nézz körül kint az udvaron, ahol furcsa hangra leszel figyelmes - egy Hunter ront rád, szedd le. . A körhinta előtt vedd fel a csillogó szitakötőszárnyat, és ugorj be a vízbe, majd szedd össze a párját is. A bejárat két sarkából vedd fel a GYN-t és lépj be a nagy faajtón. Fontos, hogy ha Claire mégsem fertőződött meg, csak akkor menj be ezen a bejáraton, ha már minden más dologgal végeztél. Tehát még ne. Mássz fel a lépcsőkön és a körfolyosón vedd magadhoz a kést

Nézz be a lépcső mögé, ahol rábukkansz az elájult Claire-re! Egy sárga, ragacsos anyag tapasztja a falhoz, amit Chris szétvág a késével A férfi lefekteti az ájult testvérét a földre és várja, hogy felébredjen. Amikor magához tér és meglátja imádott bátyját, nem hisz a szemének. Chris minél előbb el akar menekülni a szigetről, de Claire-nek meg kell mentenie Steve-t. Fura érzés: a lány elmondja, hogy valamiféle méreg került a szervezetébe, majd ismét elveszti eszméletét. Egy ismétlődő mechanizmus, ellenszert szerezni neki a létesítményben. Indulj vissza, majd liftezz fel az emeletre, és a kamerákat kikerülve menj be a dupla fémajtón. A terem közepén nyomd meg a kéken villogó gombot. Töltsd fel a tűzoltó-készüléket. Ereszkedj le a felvonóval a fegyverraktárba, ez az a hely, ahol Claire-el nem vetted fel a géppuskát. Lődd le a zombikat, majd keresd meg a polcon levő pirosan csillogó ellenszérumot, amit el kell vinned Claire-nek. Oltsd el a tüzet. Kapd fel a Magnumot a ládáról, és nyomás vissza. Most a másik liftet használd. Fent rakd a csapot a helyére, ereszd le a vizet a medencéből. Mássz le a létrán, de mielőtt felveszed a kulcsot, szereld fel a Magnumot. Vedd fel a kulcsot (Crane Key). Öld meg a Magnummal a betörő szörnyet. Távozz. Fordulj jobbra, menj ki az ajtón. Fuss a kabinhoz, rakd be a kulcsot a kapcsoló panelbe. A jég alól egy emelődaru emelkedik ki, a hatalmas vaskampón pedig a halott Nosferatu lóg, aki - mint az a dokumentumokból kiderült - nem más mint a hajdani Alexander Ashford, Aldfred és Alexia apja. A szörny füléből kihullik valami zöld, csillogó tárgy. . . - Hogy tehetett valaki ilyet? - szólal meg Chris elszörnyedve. A következő pillanatban Alexia jelenik meg és két röhögés között egy aranyos kis verset szaval a férfinak. A jég alól egy óriási pók tör a felszínre, ráugrik a kabinra és megpróbál betörni. Chris kimenekül a fülkéből: ugorj le a jégre, kapd fel Alexander fülbevalóját és távozz. Siess vissza a ládához, és a következő dolgokat szólítsd magadhoz: Magnum + töltények (az összes), puska + töltények, Alexander fülbevalója, Alfred gyűrűje és az ellenszérum. Kapcsold le az áramot a szobában, mielőtt távozol. Irány vissza Claire-hez. Mint ahogy már azt korábban ismertettem, ha Claire nem fertőződött meg, ez legyen az első látogatásod az előcsarnokban. Ilyenkor természetesen nem kell vinned neki ellenszérumot. Chris beadja húgának a gyógyszert, és a lány szinte azonnal magához tér. A csevejt Alexia zavarja meg, aki az erkélyen áll és Alfred puskáját tartja a kezében. Chris és Claire felrohannak a lépcsőn. A következő pillanatban egy hatalmas kígyószerű lény ront be a falon keresztül, becsapódik a lépcsőbe és lerombolja az erkély egy részét. Claire kikerüli a támadást, de Chris már nem ilyen szerencsés, a kőtömbökkel együtt lezuhan a földre. A lány a romos erkély szélére mászik és ahogy lenéz, meglátja bátyját. Az építményből váratlan ordítás hallatszik, ami valószínűleg Steve-ből fakadt. Claire Alexia után indul. (Ajtó mellett GYN-ek). A szobában menj a ládához, vedd ki az aktatáskát és nyisd ki az álkulccsal. Vedd magadhoz a gránátvető+töltényeket, és legalább három teljes értékű elsősegélyt. Ahogy végigszaladsz a folyosón, egy újabb inda tör ki a falból. Amikor befordulsz a sarkon, szintén megtámad egy csáp. Toldd el a középső szekrényt, ahol gránátokat vehetsz fel. A börtönszektorban a zombi után szaladj fel bal oldalt a lépcsőn. A falon régi fegyverek sorakoznak, és a cella mellett egy ágyú áll. A földön egy kék mappa hever. Olvasd el a dokumentumot (Security File). Húzd meg a kart az ágyún. Ahogy ezt megteszed, egy kristálygömb esik ki belőle, de ugyanakkor a kőcsapdát is aktiválod (ahogy elkezd emelkedni, rögtön fuss át alatta). Ahhoz hogy hozzáférhess a kártyához, össze kell törnöd a kristályt. Állj a csapda szélére. Rohanj be alá, és helyezd el a gömböt. Ha sikerült, Claire automatikusan hátrálni kezd, majd a kő összezúzza a kristályt. Ismét állj a csapda szélére és amint a kőtömb elkezd emelkedni, fuss a kártyához és kapd fel. Ne aggódj, ha megvan a kártya, a csapda nem zuhan le többé. Jobbra az ajtó mellett, ahol bejöttél találsz egy másik bejáratot is. Ide kell most menned. Ez egy teljesen üres terembe vezet. Használd a kártyát a nyitószerkezetnél.
A rácsos kapu felemelkedik, de ahogy Claire belép, az ajtó bezáródik mögötte. Menj végig a lovagszobrok között. Az út végén megpillantod Steve-t.
A srác ugyanabban székben ül megbilincselve, mint Nosferatu, és a mellkasa előtt egy bárd van keresztbe fektetve. A lány megnyom egy piros gombot a falon, mire a fiú kiszabadul, de a hatalmas bárdot még együttes erővel sem tudják megmozdítani. Rövidesen Steve menthetetlenül átváltozik, hatalmas, tüskés, zöld szörny lesz belőle, mivel Alexia befecskendezte a fiút a T-Veronica vírussal. Fordulj meg, nem hat rá semmilyen fegyver. Szaladj, amíg Claire át nem bújik a kapu alatt, mielőtt az lezáródna. A buliba becsatlakozik

a kígyószerű szörny is, így Claire-nek nem sok esélye marad. Steve végül nem pusztítja el a lányt, felülkerekedik a vírus hatásán. A lány helyett a kígyót csapja agyon, aki az utolsó pillanatban hozzávágja a zöld monstrumot a falhoz, aki érthetetlen módon visszaváltozik emberré. A szappanoperába illő jelenet viszont tragédiába torkollik: Steve a zokogó Claire ölében hal meg, mialatt Alexia az előcsarnokban tartózkodik ás Albert Wesker-rel társalog, aki azóta sem vette fel napszemüvegét. Hosszú akciójelenet következik: Wesker el akarja cipelni az időközben undorító lénnyé változó Alexia-t, ám Chris is bekerül a képbe, akinek végül szembe kell néznie a monstrummal. Gyors egymásutánban lőj rá Alexia-ra hatszor a Magnummal. Miután összeesett, vedd fel a földről a nyakékét, így meglesz az Ashford család három jelvénye, amelyekről Alfred beszélt a naplójában (Alexander fülbevalója, Alfred gyűrűje és Alexia nyaklánca). Szedd ki a drágaköveket az ékszerekből, szaladj fel a lépcsőn és illeszd be őket a festménybe. Ahogy belépsz a titkos ajtón, az előcsarnokban Alexia magához tér. A jobb oldali bejáratot hanyagolva haladja tovább a folyosón, fordulj balra, öld meg a zombikat, majd menj be az ajtón baloldalt. Az íróasztal fiókjából vedd ki a Biohazard jelzéssel ellátott kulcsot (Steril Room Key). Ments az írógépnél. A bal sarokban elsősegély Spray. Siess vissza az előcsarnokba, nyisd ki a kulccsal a dupla faajtót a keleti oldalon. Fuss át a vörös folyosón és vess egy pillantást a tigrisre. Az áramot azért kellett lekapcsolni, hogy a szobor ne forduljon el, ha kiveszed az egyik szemét. Így most elteheted a piros és a kék drágakövet is. Irány vissza a rejtett átjáróhoz. A bal oldali folyosó végén vedd fel a növényeket és lépj be az ajtón. Ez a szoba hajszál pontosan ugyanolyan, mint amelyik a kastélyban volt. A dombormű is úgy működik mint a kúriában. Menj át Alexia szobájába. Kívülről nem tudtál volna bejutni, mert az ajtaja belülről van bezárva. Állítsd le a lemezjátszót, aztán helyezd be a piros követ, és vedd ki a lemezt - pontosan ugyanúgy, mint a kastélyban. Keresd meg Alfred lakosztályát, helyezd a kék követ a szerkezet tetejére, aztán tedd be a lemezt. Ahogy az ismerős dallam megszólal, leereszkedik egy létra a ágyon. Mássz fel. Egy régi, poros ebédlőbe jutsz: a helyiségben az Ashford család festményei vannak kiállítva. Alexander portréján egy hatalmas vágás éktelenkedik. Szedd össze a GYN-eket. Az ablakkal szemközt, az asztalon találsz egy tálat, benne egy szárny nélküli arany szitakötőt. Mássz le a létrán. Nézz el a a laborba is. Ez az egyetlen hely, ahol még nem jártál (a titkos bejárat melletti dupla fémajtó). Vedd fel a székből a jegyzetet, ami az utolsó dokumentum a játékban (Code: Veronica report). Ezt végig lefordítom neked, hogy megértsd, mi ez a Veronica Vírus körüli kavarás.

„Sok évi kutatás után végre sikerült azonosítanom az ember intelligenciájáért felelős gént. Mesterségesen manipuláltam az intelligenciahányados abszolút értékét, azáltal, hogy átrendeztem az alkotóelemek eredeti sorrendjét. Lemintáztam hatalmas elődünk, alapítónk (Veronica) kromoszómáját, manipuláltam az alkotórészeit, majd beültettem egy helyettes anya megtermékenyítetlen tojásaiba. Arra viszont nem számítottam, hogy az ikrek - a fiú és a lány - megszületnek. A fiú az átlagosnál magasabb szellemi képességekkel rendelkezett, de ez nem volt elég ahhoz, hogy zseninek tekintsük. Azonban a lány páratlan intelligenciája láttán nem volt kétségem afelől, hogy végre sikerült új életre keltenem csodálatos elődünket. Pontosan ő volt az, akit kerestem. A lányt Alexia-nak, a fiút Alfred-nak neveztem el. Biztos vagyok benne, hogy Alexia-nak köszönhetően az Ashford család hírneve ismét felemelkedik. "Liftezz le az alsó szintre és nyomd meg a villogó gombot a vezérlőn. Az üvegtartály mögül vedd fel az utolsó szitakötő szárnyat. Visszafelé vedd fel a növényeket, szaladj fel a lépcsőn, nyisd ki az ajtót. Kombináld a szitakötő szárnyakat a szitakötővel, majd tegyél egy kitérőt jobbra, a ládához és vedd fel a nyílpuskát meg a robbanó töltényeket (sokat), a Magnumot, plusz minimum 2-3 töltényt. és a kombinált szitakötőt, valamint elegendő mennyiségű gyógyító cuccot (gondolom sejted, mi következik.)Ha eltolod a szekrényt, és felhelyezed a puskát a tartókarra, megnyílik egy titkos rekesz, ahol gránátokat találsz. Felesleges felvenni, mert a Final Boss-t piszkosul nehéz gránátvetővel leszedni.

Menj a börtöncellákhoz, ahol Clarie-el már korábban jártál. Chris találkozik a húgával, aki zokogás közepette elmondja, hogy ki tudja nyitni a zárat, ha bekapcsolja az önmegsemmisítő rendszert. Kicsúsztat az ajtó alatt egy kék dossziét,amit korábban az ágyú mellett talált. Vizsgáld meg, fordítsd magad felé azt a részét ahol nyílik és vedd ki a kártyát. Fuss a helyiség végébe és menj fel a jobb oldali lépcsőn. Szaladj a baloldali ajtóhoz, illeszd a szitakötőt a mélyedésbe és lépj be a terembe. Mássz fel az emelvényre Helyezd be a számítógépbe a kártyát: a kód: Veronica. Öt perc a robbanásig - figyelmeztet a számítógép és felvisít a szokásos sziréna. Hagyd el a helyiséget, de előtte vedd magadhoz a Magnumot. Mielőtt Chris és Claire elindulnának a lifthez, egy hatalmas kukac-szerű lény állja el az útjukat. A kiköpi magából Alexia-t, aki megkezdi az átalakulást. Az egyik üvegajtó mögött viszont egy rakétavető található, anti- B.O.W. töltényekkel. Együttes erővel sikerül kiszedniük a fegyvert, persze idő kell az üzembehelyezéshez. Claire csapdába esik a menekülés közben, így meg kell menteni: három másodperced van. Gyorsan célozz a Magnummal ! Elég egyetlen lövedék Alexia hangyaszerű lénnyé alakul át, csak arca marad felismerhető. Szereld fel a nyílpuskát és amilyen gyorsan csak tudsz, eressz bele 20 robbanó nyílvesszőt (összesen nem tart tíz másodpercig) Ezután Alexia ismét mutálódni kezd: szárnyakat növeszt, alsó teste leválik, mialatt a rácsos plató alatti hangyabolyból kismillió hangya mászik a felszínre. Szerencsére a rakétavető befejezi a töltődést. Így rohanj oda és vedd fel. Csak célozz rá a rakétavetővel és húzd meg a ravaszt: a lény ügyesen kitér a lövedékek útjából, és időnként tűzesőt küld a nyakadba. Szerencsére a munició száma végtelen. Ha sikerül egyszer eltalálni, a szörny egy látványos robbanás kíséretében végleg elpusztul. Ezzel teljesítetted a játékot, elpusztult a végső ellenfél.

Az Ending-ben Chris eldobja a rakétavetőt, és a lejárat felé igyekszik - ahogy befordul a sarkon, meglátja Wesker-t, amint a hajánál fogvaráncigálja Claire-t az egyik újonnan megnyílt átjáró felé - Chris sietve követi őket és egy jeges kikötőbe érkezik, ahol Wesker tengeralattjárója parkol. Wesker közli: a T-Veronica vírus megsemmisült, nem maradt más hátra, minthogy bosszút álljon. A beszélgetésből kiderül, hogy Wesker fel akarja használni az elvileg halott Steve testében levő T-Alexia vírust. Claire persze kiakad, de időközben Wesker emberei már el is vitték Steve holttestét. Wesker és Chris egymásnak esik, mialatt Claire a repülőgép-hangárba rohan, megtalálja bátyja Harrier-jét. Chris eközben a szenvedő alany szerepét játssza, Wesker ugyanis sokkal erősebb nála az új képességeinek köszönhetően.

A srác azonban kitér előle, így Wesker ökle a földet horpasztja be. Minden erejét összeszedve ráveti magát egy kapcsolóra, és mielőtt Wesker bármit is tehetne, több tonnányi vascső hullik a fejére. Váratlanul rengés rázza meg a földet, aztán egy közeli robbanás elvágja az utat a két férfi között. Wesker a tűz túloldalán reked, és többé nem tudja megközelíteni Chris-t. Égett arcát tapogatva bosszút esküszik. Chris szép lassan eljut a gépben várakozó Claire-hez (bár elég látványosan). Felszállnak, és Chris megesküszik, hogy bosszút áll az Umbrellán – leszámol vele egyszer és mindenkorra. A háttérben, egy látványos robbanás kíséretében végleg megsemmisül az Antarktiszi bázis. A Resident Evil: Code Veronia X elvarratlan története itt véget ér, követelve az újabb folytatást.

6. RESIDENT EVIL 4

Fejlesztő: Capcom Production Studio 4
Kiadó: Capcom (GC/PS2), Ubisoft (PC)
Megjelenési dátum:
2005. január 11. (NOA GC)
2005. január 27. (JAP GC)
2005. március 18 (EU GC)
2005 október 25 (NOA PS2)
2005 november 4 (EU PS2)
2005 december 1 (JAP PS2)
2006 december (NOA/JAP/EUR PC)

Kategória: akció-kaland, túlélő-akció, TPS)
Játékmód: egyjátékos
Platform: Gamecube, Playstation 2, PC
Média: 2x GC Optikai lemez, 1 PS2 DVD ROM)

A Resident Evil 4 a Resident Evil horror széria történeti sorrendjének ötödik állomása, amelynek eseményei hat évvel a Raccon Cityben történt incidens (RE 2, RE 3) után, Európában, Spanyolország egy kis eldugott falujának környékén játszódik.(további információkért lásd a karakterek ismertetőit)

A várva várt termék bemutatása 2005. január 11-én, az USA-ban volt esedékes, de néhány héttel később Európába, majd Japánba is utat talált. Eleinte a Gamecube exkluzivitását élvezte, időközben azonban elkészült a Playstation 2-re átírt változat, amely amellett, hogy szegényesebb látványvilággal bír (ne feledjük, hosszú éveken keresztül a Gamecube volt az elsődleges platform, így minden konverzió csorbát szenvedett a Nintendo konzoljához képest) néhány extra meglepetéssel tűzdelte meg a játékot. Több, mint egy évvel később, 2006 decemberében várható a PC-re készült változat is, amely gyaníthatóan a PS2-es verzió alapjaira épül.

A Resident Evil 4 játékmenete nagyban eltér a korábbiakban tapasztaltól és ez nagy visszhangot keltett a rajongók körében a program megjelenését követően. Ugyanis míg a korábbi epizódok a túlélő-horror stílus abszolút megtestesítőik voltak a maguk egyedi megvalósításával, addig az RE4 a kor követelményeinek megfelelően könnyedebb kihívással fűszerezett kőkemény akció-orientált játékká avanzsálódott át. Ez alatt az értendő, hogy háttérbe szorultak a kalandelemek, a sorozatra oly jellemző logikai, ügyességi feladatok és a tipikus „túlélést" érzékeltető apróságok. Helyüket a vérbő akció vette át, ahol rendkívül változatos, egyedileg fejleszthető fegyverarzenállal, különböző gyógyító eszközökkel és a sorozatban eddig soha nem látott ellenfelekkel, helyzetekkel hozza össze a sors a játékost. A tömeges mészárlás, a fegyverrel való ámokfutás nem volt jellemző korábban a Resident Evil játékokra, ám hogy azért legyen valami hasonlóság a széria szerelmeseinek, néhány alkalommal újfent találkozhatunk az ügyességi-logikai feladványokkal. Az célpontok ezrei olyan karaktereket és teremtményeket vonultatnak fel, amilyeneket még soha, senki nem láthatott korábban – a típusok és a válfajok rendkívül változatosak, amelyek a misztikus Plaga parazitáknak köszönhetőek. Eltűnnek a zombik, a T-vírus okozta mutagén szörnyek – helyüket a Ganados-ok és egyéb Plaga parazitát tartalmazó lények veszik át, amelyek ha közvetlenül nem is, de a történet szempontjából mindenképpen összekapcsolhatóak az Umbrella és a Raccoon Cityben történt incidenssel. A Ganadosok sokkal gyorsabbak és veszélyesebb célpontok, mint anno a zombik voltak, ráadásul futni, guggolni, hadonászni, fegyvert használni is képesek, sőt! Csapatokban, összehangoltan támadnak, ergo kinézetük ellenére sem nevezhetőek agyatlan, ösztön hajtotta gyilkológépeknek.

Sok változtatás érte magát a játék kinézetét is: az inventory, a kamera nézet, a mozgás és az irányítási rendszer is módosításokon esett át. Több lett a moziszerű átvezető, a célzás és bekerült a repertoárba a puszta harctechnika is. Továbbfejlesztették az interakciót, így az átvezetőkben is a megfelelő gomb lenyomásával módosíthatjuk a történet alakulását. Sikerült lerövidíteni a töltési időt, az ajtókat már szét is üthetjük akár, nem kötelező mindegyiket a megfelelő módon kinyitni. A Grafikai látványt tekintve immáron teljesen 3D-ben pompázik a játék – míg a GC változatban a grafikus motor dolgozik az átvezetők alatt, addig a PS2-ben előre renderelt videók szolgáltatják a tartalmat. Az RE4 nagy sikereket ért el a játékosok és a kritikusok körében is, sok helyütt kiemelkedő díjakkal jutalmazták a Capcom sikersorozatának újabb állomását.

6.1. Karakterek

6.1.1. Ada Wong

▶ korábbi információkért lásd Resident Evil 2.

Hat évvel a Raccoon Cityben történt incidenst követően Ada-t megbízói (a „Szervezet" fedőnevű titkos nemzetközi virológiai társaság) Európába, egy eldugott, spanyol kis faluba küldték, amely egy vallási szektának adott otthont. Az utazás kiváltó oka az volt, hogy az aprócska település vezetője szándékosan, egy Last Plagas kódnevű vírussal fertőzte meg a falubélieket. Mivel a vírus tünetei meglehetősen nagy rokonságot mutattak a Raccoon City-t elpusztító T-víruséval, a titkos ügynök azonnal a környékre sietett, hogy felettesei kérésére eltulajdonítsa (gy.k. ellopja) a vallási vezetőként ismert Osmund Saddler által őrzött speciális vírusmintát. A küldetése során ismét összefut a RE2-ből megismert Leon S. Kennedy-vel, aki az USA elnökének lánya, Ashley Graham után nyomoz. Leon útja hasonlóképp a kicsiny faluba vezet. Ada számos ponton befolyásolja a fiú történetét: bár nem mondja, különös érzelemmel van Leon iránt, így a logikai feladványok, csapdák elhárításában és az útvonal meghatározásában is jelentős szerepet játszik. Bár legfőbb feladata, hogy megszerezze a Plaga mintapéldányát – ezzel szolgálva és tisztelve a megbízójaként említett rejtélyes szervezetet, a Wesker elleni összefogást is támogatja. Bár vitatható, de ha Ada Wong nem tevékenykedne a háttérben, Leon küldetése biztosan kudarccal végződött volna. A jótékony nőszemély gyakran segít a Kennedy fiúnak a harcokban, ráadásul a Plaga fertőzés alkalmával is megmenti az életét, sőt: az ő nevéhez fűződik a Los Illuminadoshoz köthető csatahajó megsemmisítése is. Ada, küldetésének tetőpontja előtt szembekerül a Leon-t megszorongató Jack Krauser-rel, akit edzettségének és képességeinek tudatában legyőz, és feltehetően meg is öl. A lány úgy dönt, követi Ashley-t és Leon-t menekülésük közben, de egy csapdának köszönhetően fogságba esik és elkerülhetetlenné válik a Saddler-rel való összecsapás. Az emberi formát öltő férfi hihetetlen erejével elsőre legyőzhetetlennek tűnik, de Ada végső soron felülkerekedik rajta kiváló képességeinek köszönhetően. Saddler azonban hamar visszanyeri az ítélőképességét, végül sikerül Ada-t csaléteknek felhasználnia Leon ellen.

A gonosz azonban ledöbben, mikor tudomására jut, hogy az Ada-t kimenekítő Leonba ültetett Plaga parazita elpusztult. A végkifejletben Ada és Leon együttesen néz szembe a nagy fenyegetést jelentő Saddler ellen: míg Leon próbál a végsőkig kitartani a végső összecsapásban, addig Ada a gonosz elpusztításához szükséges fegyvert keresi. Ganados hordáin átrohanva sikerült megtalálnia azt a speciális rakétavetőt, amit a harc kritikus pontján eljuttat a fiúnak. Leon végül elpusztítja Saddler-t, és megmenteni az elnök lányát, mialatt Ada is megszerzi a Saddler szigetén levő bázisról a Plaga mintát. Az incidenst követően Leon és Ashley kezébe adja a menekülés kulcsát, majd elhagyja a helyszínt a rejtélyes szervezet időben érkező helikopterjén. A felkelő nap fényében vigasztalja magát: amellett, hogy Leon megmenekült, a küldetést is teljesítette, habár a harc még csak most kezdődik számára...Bár megszerezte a mintát, és ezzel véghezvitte, amit vállalt, már csak egyetlen lépés választja el attól, hogy Wesker álnok terveként újjáalapítsa az Umbrella Corporationt. A lány viselkedéséből azonban Wesker gyanakodni kezd a hűségét illetően, főleg Ada titkos gyógyszerészeti szervezetéhez, a „Szervezethez" fűződő kapcsolatai miatt. A ravasz ügynök az Umbrella feléledését elkerülendő keresztbe tesz Weskernek, és egy ál-mintát küld a férfinak. Mindazonáltal tudja, hogy Wesker nem idióta, így záros határidőn belül rá fog jönni a turpisságra.

6.1.1.1. Érdekességek Adáról

- A RE4 Playstation 2-es verziójában az Assignment Ada mellett a Separate Ways című minijáték főszereplője is. Ez a fajta kaland csak a PS2 verzió-

ban nyerhető meg: ahelyett, hogy a játékos Leon-t irányítaná, amolyan bónuszként Ada kalandjait is végigjátszhatja a sztori szempontjából. Amikor a „Separate Ways" felbukkant az RE4-ben, a rajongók azt hitték, az Assignment Ada c. küldetéspakkot kivették a végleges játékból. Erre azonban a játék is rácáfol: az RE4 történetének végén a hősnő a Saddlertől megszerzett Las Plagas mintát egy tárolórekeszbe helyezi, ahol az új minta mellett az Assignment Ada-ban begyűjthető minták is ott pihennek. A lány kétségtelenül több fordulaton van túl, mint amennyit Leon szemszögéből megpillanthatunk az eredeti történet során. Ellentétben az Assigment Ada c. rövidnek nevezhető minijátékkal, a Separate Ways egy hosszabb hangvételű, teljesen új scenariót felölelő produkció, kereskedelmi pontokkal és mentőhelyekkel egyetemben. Bár a legtöbb esetben nem a főjátékban történt cselekményeket játszhatjuk benne újra, néhány ponton keresztezi egymást a történet. (lásd pl. Ganados-al való összefutás). A Separate Ways scenerió új információkkal is kecsegtet: a játékos pl. így tudja meg, hogy Leon bomberdzsekijét maga Ganado lopta el, mégpedig az 1-1-es fejezetben. Ada-val számos olyan helyszínen megfordulhatunk a játékban, ahová Leon-nal soha nem jutunk el, amely hasonló értékűvé teszi ezt a játékmódot, mint anno az A/B küldetések voltak az RE2-ben. Ada-val játszva a játékosnak lehetősége nyílik jobban megismerni a lány személyiségét, amelyben egyetlen dolog abszolút nyilvánvalóan jelenik meg a kaland közepette, ez pedig a Leon sorsával és magával a fiúval való törődés, amely ellentmond a bérgyilkosnő/titkosügynök szerepvállalásnak. Gyakran segít a fiúnak megfelelő döntéseket hozni, csapdát hatástalanítani, és megvédeni a bajoktól. Ez kitűnően látszik az Island Scenarióban is, amikor Leon életben maradása egyedül csak Adától függ majd.

6.1.1. Albert Wesker

▶ korábbi információkért lásd Resident Evil: Code Veronica (X).

Az Umbrella feloszlását követően Wesker megkezdte az általa megmentett Ada Wong és az amerikai katonai szerepben díszelgő Jack Krauser-féle csapatépítést, amelyben utasításokat adott ki az európai hadszíntéren ténykedő Osmund Saddler által birtokolt vírus, a „Plagas" minta eltulajdonítására. Wesker titokban ugyanis meg kívánta szerezni a T-vírussal hasonlóságot mutató parazitát ahhoz, hogy megfelelő feladatkört biztosítson arra az esetre, ha sikerülne az irányítása alatt újjászervezni és felélesztení a céget. Az Umbrella bukása után számos életben maradt ex-alkalmazott, dolgozó és kutató alapított saját gyógyszerészeti és víruskutatásokkal foglalkozó céget, azaz privátban ugyan, de tovább művelték korábbi tevékenységüket. Wesker időközben az egymást segítő virológus utódcégek egyikével felvette a kapcsolatot (gyakran „S" néven hivatkozik rá, talán a Spencer névre utal) és megpróbált csatlakozni hozzá. A Weskert korábban megbízó titkos szervezetnek (amely gyaníthatóan egy Umbrella-ellenes, vagy rivális társaság volt még az RE0 idején), amellyel Albert még mindig kapcsolatban állt, gyanússá váltak utóbbi akciói – így elsősorban az azonos érdekeltség következtében létrejött konfliktusok miatt a titkos társaság titokban arra utasította a szintén velük kapcsolatban álló (egyébként Wesker parancsait követő) Ada-t, hogy sikeres akció esetén a biztonság érdekében ál-mintát adjon át felettesének, az eredetit pedig hozza a szervezet főhadiszállására. Ada a sikeres küldetést követően megtette ezt, ám csak idő kérdése, hogy Wesker mikor jön rá az árulásra – Albert nem gyengeelméjű figura, így valószínűleg bosszút forral majd a meghiúsítók ellen.

Wesker egyébként igazi reneszánsz ember: nagy tapasztalattal rendelkezik a tudomány, a kutatás, a megfigyelés, a biológia, a virológia, az evolúció tanulmányozás, a harc, a fegyverek, a taktika, a rendőri intézkedések, az ipari kémkedés, a gyilkosság, az ürügykeresés, a zsarolás, a pozitív gondolkodás, a tervezés, a vallás, az egyezkedés, a keresztbetevés, mások kihasználása és még sok egyéb terén. Mára azonban hatalmas információmennyiséget halmozott fel a mutánsok, BOW-ok, és vírusok harci adataiból, ráadásul nagyon szép gyűjteménnyel rendelkezik az imént felsorolt teremtmények mintapéldányaiból is – talán több is rendelkezésére áll, mint amennyiről valójában tudni lehet. Megjegyzendő, hogy Wesker legalább magához hű volt: minden oldalról a személyes érdekei vezérlik, így az sem meglepő, hogy ezen információkat és mintákat megpróbálta eladni a cég korábbi konkurenciáinak is, hasonlóan, mint ahogy a fegyvergyártók próbálnak egymással üzletet kötni a jövőbeni sikeres együttműködés érdekében. A mai napig nem tudni, hogy Albert Wesker mire használta/használja fel az általa összegyűjtött adatokat és mintákat, mindazonáltal ne felejtsük el, hogy ahogy a múltban, úgy a jelenben is aktív tudós és kutatói státuszt tölt be. Ada jelentésében Wesker-rel kapcsolatban mindössze egyetlen megjegyzést tesz: „Albert számára az Umbrella egyet jelentett az igazi hatalommal..." Talán éppen ez az, ami a Resident Evil egyik legfontosabb karakterének motivációja.

6.1.2.1. Érdekességek Weskerről

- Albert az alábbi vírustörzsek mintájával rendelkezik: Progenitor vírus (Mother, vagy Founder vírus), T-vírus (Tyrant vírus), Rebirth vírus (Wesker minta, melyet Birkin adományoz Albertnak), G-Vírus (minta, amely a mutálódott Birkin 5. variánsából származik), anti-G-Vírus vakcina (amely azon „Devil" kódnévre hallgató anti-vírus, amely Sherry Birkin testéből származik – megállította a G kifejlődését), T-Veronica vírus (Steve Burnside holttestéből származó vírus, amellyel Alexia Ashford, a T-Veronica feltalálója fertőzte meg a fiatalembert), és az ál-Las Plagas minta. Ha Wesker az eredeti Las Plagas vírustörzsre is ráteszi a kezét, akkor a sorozatban megjelent összes biológiai fegyverként felhasználható vírus mintapéldányát a magáénak mondhatja. Az egyelőre ismeretlen, hogy a Dr. Cameron által létrehozott különös vírussal fertőzött-e, avagy mindvégig saját elhatározásból tartotta távol magát a rejtélyes jelenségtől.
- Dr. Cameron az Umbrella egykori alkalmazottja, aki a vírus kiszabadulása után Raccoon Cityben rekedt. Természetesen ő is megfertőződött, ám többi társával ellentétben úgy döntött, az általa fejlesztett speciális ellenszérum magába fecskendezésével várja a halált. A szérum kutatásának az oka az volt, hogy meggátolja a T-vírus tökéletes kifejlődését és visszafordítsa a folyamatot. Noha még nem volt tökéletes, a feltartóztatásra elegendőnek bizonyult, ám mellékhatásként szörnyű, élősködő teremtménnyé változtatta a professzort (ekkoriban ugyanis még nem állt rendelkezésre a később felismert T-vírus ellenszérum). A vegyület természetes reakcióinak következtében Dr. Cameron képes volt mások testébe is belebújni: ha az alany megfertőződött, a nő uralni kezdte annak elméjét, ráadásul a fertőzött emberek külső kinézetében is vétójoggal élt: az ő akaratától függött, hogy a páciens megtartja-e eredeti mivoltát, vagy undorító szörnyeteggé változik. Mindeközben Dr. Cameron emberi elméje ép és tiszta maradt. Amikor az U.B.C.S. osztagai megérkeztek, hogy a felsőbb vezetés parancsára elvigyék (vagy kudarc ellenében kutatási feljegyzéseit és eredményeit szerezzék meg) egytől egyik lemészárolta őket, az utolsó életben maradt katonát, Roger-t pedig megfertőzte (beleköltözött), majd a csapatvezető Klaus oldalán elmenekült a városból. Nem kellett sok idő, hogy Klaus ellen forduljon: felfedte előtte valódi énjét, csápszerű végtagjaival pedig szétrobbantotta a szakaszvezető fejét, majd Roger testében elhagyta a tett helyszínét. Esküt tett, hogy eredményei soha nem jutnak az Umbrella kezére.
- Bár Wesker eredetileg a S.T.A.R.S. osztag vezetője, és az Alpha szakasz parancsnoka volt, már a történet elején eltűnik a színről és csak szórványosan bukkan fel a sorozat későbbi részeiben. Mikor az RE1-ben Chris és Jill rájön a Wesker és az Umbrella közötti titkos szövetségre, a végső összecsapásban Wesker alulmarad a S.T.A.R.S. ellen. Érdemes megjegyezni, hogy a Tyrant-al való összecsapást követően Jill (a legjobb Ending-ben) megtalálja Wesker tetszhalott testét nem messze az önmegsemmisítő berendezéstől, ugyanakkor tudjuk, hogy Albert mégis túléli az incidenst. Ez a momentum viszi tovább a történetet, amely már a Gamecube-os Remake-ben is realizálódik, ugyanis a Capcom eltüntette a holttestet (a Power Roomból), Jill teljes Endingjében pedig egyértelműen látható, hogy Wesker megmenekül a kutyaszorítóból. Ennek az új eseménynek a következtében Wesker ugyan nem hal meg, de sérüléseket szenved, mivel két találatot is kap Barry .44-es Magnumjából (ami roncsolja a szöveteket is), ráadásul egy T-002-es Tyrant képességeivel is szembe kell néznie. Mivel ezt élő ember nem élné túl, egyértelmű, hogy a korábban Birkintől kapott Rebirth vírus mentette meg az életét és segített a menekülésben, amíg Jill Barrynek segédkezett. Wesker a rajongók nagy meglepetésére csak három résszel később, az RE: CV-ben tér

vissza látszólag az Umbrella egyik konkurenciájának megbízásából, ám ekkor már a Rebirth vírusnak köszönhetően emberfeletti képességei is rendelkezésére állnak. Az RE:CV után kiadott és a történet alapozó előzményeit elmesélő RE:Zero-ban támogatóként, az RE2 folytatásaként megjelenő RE4-ben pedig mellékszereplőként teszi tiszteletét (utóbbi egyértelműen csak a PS2-es verzióban megnyerhető Separate Ways és Assignment Ada c. minijátékokból derül ki . A Capcom a történet kiteljesedése és korábbi fejezeteinek ismeretlen eseményeit napvilágra hozva Albert Wesker-t narrátori székbe ültette a Wesker's Report c. bónusz DVD kiadása alkalmával, amely kiadvány előrendelési bónuszként járt az RE: CV X Remake változathoz (PS2,GC – az eredeti RE:CV Dreamcast-ra jelent meg). A rejtélyes figura egy későbbi kiadványban, a Wesker's Report II. csak Interneten közzétett kiadványban is oroszlánrészt vállal (az oldalra mutató linket lásd lejjebb). A két bónusz kiadványt átolvasva (amelynek egyes részeit a karakterekre és történetre vonatkozóan az adott témánál Guide-unk is tartalmazza) válik csak egyértelművé a nagy igazság: Albert Wesker a történet fő mozgatórugója, gátlástalan cselszövő, akinek minden RE játék történeti szálában benne van a keze. Bár fizikai jelenléte nem nyilvánul meg minden epizódban, a sztori fordulataiból, utalásokból és feljegyzésekből egyértelműek a szándékai.

- Wesker figuráját az első RE játékban Sergio Jones színész alakítja, de a 2002-es Remake-ben már Peter Jessop-ra cserélték a készítők. Ő sem maradt túlságosan sokáig: az RE:CV, a Wesker's Report DVD, illetve a később készített RE: Zero és RE4-ben is neki köszönhetőek a karakter monológjai.
- Albert Wesker titkos megnyerhető karakterként van jelen az RE: CV Battle Mode-jában szintúgy, mint az RE4 „Mercenaries" c. minijátékában. Érdekesség, hogy az RE1 Sega Saturn változatában egy zombivá lett Wesker is felbukkan a játék Battle Mode-jában.
- A RE:CV-ben a korábbi játékokhoz hűen folytatódik a már megszokott felállás: Albert Hunk-hoz és annak riválisához, Nicholaihoz hasonlóan csak egy késsel van felszerelkezve a Battle Mode-ban, így a vele történő játék nem éppen könnyű feladat. Némi segítség, hogy a Rebirth vírus itt már érezteti hatását, így a végtelen mennyiségű Stamina (a futáshoz) mellé a mezei kést megszégyenítő sebzést képes produkálni ellenfelein. A későbbiek során ugyan szerezhetünk vele egy Magnumot az egyik Slot Machine-ből, de plusz lőszert már nem, így megfelelően kell tartalékolni a rendelkezésre álló muníciót. Érdekesség, hogy a Slot Machine nem minden esetben Magnum-mal jutalmazza hősünket, gyakran előfordul, hogy csak egy dokumentumot dob ki, ilyenkor puszta kézzel és egy késsel kell megküzdeni a minijáték fő gonoszával. Megjegyzendő, hogy a gép által kiadott feljegyzés valójában semmit sem ér, néhány közérdekű információt tartalmaz azzal az egérrel kapcsolatban, amellyel Claire fut össze a főjáték során.
- A RE4-et tekintve sokkal jobban áll a szénája: A „Mercenaries" c. minijátékban már igazi Terminátor felszereltséggel rendelkezik, hiszen kezdetkor három különböző típusú gránáttal (4 frag, 3 jelzőrakéta, és 1 gyújtógránát), egy mérsékelten tuningolt Killer 7-essel, egy maximálisan felerősített és hangtompítóval ellátott (ez az egyetlen ilyen kiegészítővel felszerelt lőfegyver a játékban) mezei Shotgun-nal, egy majdnem tökéletesen feltupírozott, célzó nélküli automata távcsöves puskával, valamint egy elsősegély Spray-el vág neki a kalandnak (utóbbi mindegyik karakternél megtalálható). Leon-hoz hasonlítható Stamina értékei mellé hihetetlenül erős ütések (a „Thrust Punch" kis hatótávolságban több célpontot is sebez, a „Chikyo Chagi"pedig egy Axe Kick, amellyel szinte szétrúgja az ellenfele fejét) társulnak. Ellenben kevés az Inventory hely, ráadásul extra muníció hiányában is van, így könnyen áldozatává válhat az első komolyabb ellenfélnek. A Killer 7-es Magnum még az olyan ellenfeleket, mint Garrador, vagy a láncfűrészes Dr. Salvador is képes leteríteni, a távcső nélküli puska pontos találatnál pedig egyetlen golyóval a másvilágra küldi az átlagos képességű célpontokat – ehhez a típushoz egyébként sokkal könnyebb muníciót találnia, mint a többihez. Mivel a pisztoly nem elegendően erős, ezért Wesker a lövést követően speciális mozdulatok kivitelezésére is képes – ilyen pl. a lövés által beadott azonnali kombóként ható „Thrust Punch", amely hatalmas sebzésével (gyakran azonnali halált is okoz a célszemélynek) könnyíti meg a Wesker közvetlen közelében levőket. A késsel történő támadás az Axe Kick-el múlható felül, amely amellett, hogy a szemközti ellenfelet azonnali halállal sújtja, szintén sérülést okoz a közvetlen környezetben levő célpontok között is. A karakter által cipelt spec. shotgun ötször erősebb az átlagosnál, így elegendő erő lakozik benne ahhoz, hogy a helybéliekben megbújó Las Plagas parazitákat előcsalja.
- Érdekesség, hogy Albert Wesker a nemrégiben megjelent Nintendo DS-es RE: Deadly Silence c. handheld verzióban is szerephez jut, mégpedig a multiplayer szekcióban – feltéve, ha Chris vagy Jill egyikével teljesítjük a Master of Knifing című minijátékot. Wesker ebben a verzióban fegyverként a saját egyedi Samurai Edge kézi pisztolyát használja.
- Wesker minden alkalommal más ruházattal tűnik fel, de annyi mindegyikben közös, hogy a fekete színt kedveli. Elengedhetetlen tartozék a márkás napszemüveg is – még sötétben, vagy éjszaka történő bevetéseken is. Az RE1-ben található egy fotó az Arklay kutatóintézet alkalmazottjairól, ahol a képen a jobb szélen álldogáló fiatalembert azonnal be lehet azonosítani – szintén a napszemüveg alapján – ez egyébként szinte az összes fotóra és képre jellemző, ugyanis senki más nem használ a S.T.A.R.S. tagok között bevetés alatt fekete napszemüveget. Az eredeti RE1-ben és az RE: Zeróban Chrishez és Barryhez hasonlóan standard S.T.A.R.S. egyenruhát visel, bár teljesen fekete sötétkék felsőt hord alatta. Az RE:CV-ben modern kiállással rendelkezik, hátán a H.C.F. rövidítéssel, amely a Hive/Host Capture Force szókapcsolatot takarja. A Chris-sel történő első összecsapás alkalmával leesik róla a napszemüveg, felfedve a Rebirth vírus okozta valódi énjét, ugyanis természetfeletti erejét narancssárga színben pompázó macskaszeme árulja el. Az RE4-es feltűnése alkalmával igazi modern, jó kiállású talpig fekete katonai overállban feszít, amelyhez fekete kommandós csizma, bőrkabát és fekete bőrkesztyűk dukálnak. Igazi nagymenőként van jelen, amely növeli Wesker megjelenésének erejét, csak úgy árad belőle a megfélemlítés és a bérgyilkosszerű aura.
- Albert Wesker a 2007-ben bemutatásra kerülő Resident Evil: Extinction című mozifilmben is felbukkan, szerepét Peter O'Meara alakítja majd.
- A negatív hős karakterét és arcvonásait Robert Patrick amerikai filmszínész ihlette, aki a T-1000-es Terminátort alakította a Terminator 2: Judgement Day című mozifilmben.
- Wesker az egyetlen „bűnözői" titulusú katakter, akinél megerősítést nyert, hogy túlélte az Umbrella periódust. Két további karakterről (Spencer és Nicholai) tudunk még, aki a fenti feltételnek elvben eleget tesz, bár egyikőjük státusza sincs megerősítve.
- A Wesker's Report II megtekinthető angol nyelven, PDF vagy Flash alapú változatban, a következő linken:
  http://ww2.capcom.com/ResidentEvil/weskler.php

6.1.3. Ashley Graham

- ▶ Életkor: 20 év
- ▶ Magasság: nem ismert
- ▶ Súly: nem ismert
- ▶ Vércsoport: nem ismert

Az USA elnökének 20 esztendős lánya, akit egy misztikus társaság rabol el, mikor hazaindul a Massachusetts-i elit iskola kollégiumából. Az RE 4 valójában Ashley körül forog: Leon elsődleges feladata a lány felkutatása, védelme és kimenekítése lesz. A lány aktív szereplőjévé válik a történetnek, parancsokat osztogathatunk neki, de irányíthatjuk is – ekkor lényegében semmi másra nem kell koncentrálnia, csak saját védelmére.

Még 2004-ben történt, hogy egy eldugott franciaországi települést benépesítő, Los Illuminados nevű szekta vezetőjének, Osmund Saddlernek zsoldoskatonája, Jack Krauser úgy döntött, elrabolja az Egyesült Államok elnökének lányát. Később kiderül, hogy tettét hátsó szándékok vezérelték: Ashley csak arra kellett neki, hogy Saddler bizalmába férkőzzön, valójában magát a szekta vezetőjét akarta eltenni láb alól, hogy átvehesse a hatalmat. Az elnök lánya az elrablást követően egy elhagyatott európai faluba került, ahol a Los Illuminados gyakorolta a hatalmat. Miután az Ada Wongtól származó információk alapján az amerikai kormány megtudta Ashley pontos tartózkodási

helyét, az ekkor már kormányzati ügynök szerepben levő Leon Scott Kennedyt bízta meg a lány kiszabadításával. Leon rögvest a helyszínre utazott. Kiderítette, hogy a Los Illuminados tagjai a falusiak képében valójában kísérleti nyulak, akiket a T-vírushoz hasonló Las Plagas fedőnevű parazita fertőzés segítségével irányítanak. Rövid kutatást követően nyomára akadt a lánynak, aki a falun kívül található templomban raboskodik, melyet vasszigorral tartanak őrizetben. Leon-nak nagy harcok árán végül sikerül bejutnia a templomba, ahol Ashley-el együtt szembekerült a szekta vezetőjével, Osmund Saddler-rel, aki a két fiatal Plaga vírussal történő megfertőzésével és az államokban való visszajuttatásukkal szó szerint közvetlen közelről kívánja szétzúzni a kormányzat rendszerét. Leon és Ashley megmenekülnek, ám útjuk rövidesen Ramon Salazar, majd Saddler szigetén keresztül vezet.

A lány több alkalommal is fogságba esik, Leon pedig több alkalommal is megmenti a Los Illuminados karmai közül. A sziget felderítése közben a páros megleli azt a Luis Sera által épített lézermasinát, amely képes kioperálni az emberi szervezetből a Las Plagas parazitát. Leon és Ashely saját maguk operálják ki testükből a parazitát, elpusztítva ezzel Saddler utolsó befolyását is felettük. Ahogy lenni szokott, a nagyfőnök is elbukik végül: Saddler meghal, Leon és Ashley pedig a végkifejlet pillanatában Ada Wong segítségét élvezve elhagyják a szigetet egy jet ski segítségével. Ashley időközben komoly érzelmeket táplál megmentőjével szemben, így megkéri Leon-t, „túlórázzon" még vele egy kicsit, de a fiú tisztelettudóan nem él vissza a helyzettel és visszautasítja a kérést – helyette visszajuttatja inkább Ashley-t szüleihez, ő maga pedig nemzeti elismerésben részesül.

6.1.3.1. Érdekességek Ashley-ről

- Ha a játékos egy magas létrára kapaszkodik és a lány követi, hamarabb felérhet a tetőre – ha ekkor megfordulunk és be próbálunk lesni Ashley felsője alá, az szemérmesen eltakarja magát, majd és kiakad Leon-on, hogy mit szeretett volna látni – ugyanez a vicces momentum következik be akkor is, ha fordított az eset, tehát a fiatal lány van alul, mi pedig be szeretnénk nézni a miniszoknyája alá. Az alternatív ruhanemű esetén nincs lehetőség erre, mivel testhez simuló és zárt öltözetről van szó.
- Ha egy robbanás következtében Leon fellöki Ashley-t, és felülre kerül, a lány „perverz"-nek nevezi.
- Ashley szinkronhangját a Maryland állambeli Baltimore-ba való Carolyn Lawrence kölcsönzi, aki számtalan videójátékban vállalt már hasonló feladatot, többek között a Spyro: Enter the Dragonfly, EverQuest II, és Ratchet & Clank című játékokban is.

6.1.4. Bitores Mendez

- ▶ Életkor: nem ismert
- ▶ Magasság: 214 cm
- ▶ Súly: nem ismert
- ▶ Vércsoport: nem ismert

Bitores Mendez a Los Illuminados szekta vallási vezetője, akivel az RE4-ben Leon többször is szembe kerül. Impozáns groteszk ember, hatalmas szakállal, iszonyatos erővel és fekete bőrkabáttal – hasonló fizimiskával, mint amellyel Grigori Rasputin rendelkezett a történelem során. Mendez Saddler seregének csatlósa: nem tudni, hogy vele érkezett-e, vagy azután hajtotta fejét rabigába, mikor megjelent a terror a környéken. Mint ahogy Saddler legtöbb alattvalója, Mendez is Plaga parazitával fertőzött egyén, bár az övé eléggé eltér a többitől: átalakulva ugyanis nagy hasonlóságokat mutat a Ganados-sal. Mendez bal szemgolyója üvegszem, amely kulcsként funkcionál Ramon Salazar kastélyának bejáratához. Mendez fogságba ejti Leon-t (és Luis Sera-t is) azon szembesítés után, amelyet hőeink Saddler-rel való találkozásuk alkalmával élnek meg. Saddler parancsára Parazitát juttatnak Leon testébe a nyakán ejtett seb segítségével, míg az eszméletlenül fekszik. A főhős második alkalommal, Mendez saját otthonában kerül összetűzésbe a Rasputin utánzattal: bár a gonosz eredetileg úgy dönt,. Megkíméli a fiú életét, Leon utánarohan és megküzd vele. Mendez azonban erősebbnek bizonyul és az utolsó pillanatban meg is ölné a fiút, ám Ada Wong felbukkanásával megzavarja az ütközetet. Mendez a lány után iramodik, akit fogságba is ejt, de a bájos ügynöknek sikerül megszöknie még az áldozati ceremónia kitelejesedése előtt. Gyakran úgy tűnik, Mendez csak játszik a Kennedy gyerekkel: mikor azonban rájön, hogy alábecsülte a fiú képességeit, fogságba ejti és az átváltozást követően megpróbálja elpusztítani a karmai segítségével a kormány ügynökét. Leon ügyességének és leleményességének köszönhetően azonban győzedelmeskedik Mendez felett, megszerezve ezzel az üvegszembe rejtett kulcsot, amellyel elindul Salazar kastélya felé.

6.1.4.1. Érdekességek Mendezről

- Mendez erejének, megjelenésének és golyóálló képességeinek tudatában sok hasonlóságot mutat a RE2-ben felbukkanó Mr. X-el, aki ellen anno Leon és Claire harcolt a végkifejlet alkalmával.
- Az RE4 korai szakaszában a két fiú, Leon és Luis Sera gyakran „nagyfejű" ként hivatkozik Mendezre - a kifejezést a "falu fejese" értelemben használják.

6.1.5. Ingrid Hunnigan

- ▶ Életkor: nem ismert
- ▶ Magasság: nem ismert
- ▶ Súly: nem ismert
- ▶ Vércsoport: nem ismert

Leon S. Kennedy kormányügynök kommunikációs partnere az Ashley megmentéséért indított akcióban. Ő jelenti az egyetlen kapcsolatot a főhadiszállás és s fiú között, ráadásul gyakran nagy értékű és a harc szempontjából fontos információkkal látja el. Miután Ashley eltűnik a Salazar kastélyban, Leon rádöbben, hogy a Hunnigan és közte fenntartott kommunikációs csatornát feltörték, és a Los Illuminados lehallgatja a vonalat. Mire a fiú megtalálja az elnök lányát, és élve kijutnak Osmund Saddler szigetéről szerencsére a kommunikáció is helyreáll. A küldetés teljesítésével, miután Leon meglátja Ingrid-et szemüveg nélkül, rögvest flörtölni kezd vele, bár a hölgy udvariasan visszautasítja a telefonszámára vonatkozó információszerzést.

6.1.6. Jack Krauser

- ▶ Életkor: nem ismert
- ▶ Magasság: nem ismert
- ▶ Súly: nem ismert
- ▶ Vércsoport: nem ismert

A RE4 egyik rosszfiúja: zsoldoskatona, akit a Los Illuminados szekta bérelt fel Ashley Graham elrablására. Az RE2 és RE4 időszaka között jó ismeretségben volt Leon S. Kennedy-vel, ám a Los Illuminados incidens alatt a Kennedy fiú ellen tényekedik. Hasonló harci felszereltséggel rendelkezik, mint Leon, mestere a késsel történő harcoknak, ráadásul az íjászat sem áll tőle távol. Jack Krauser amerikai katona volt az 1998-as Raccoon Cityben történt T-vírus elszabadulás alatt, a túlélő Leon Kennedyvel egyidőben vált kormányzati ügynökké.

Krauser később rejtélyes módon eltűnt a színről: 2002-ben történt megrendezett halálának indítékai mai napig nem ismertek, de közös nevezőre hozhatóak az európai színtéren folytatott kutatásokkal. Kiderült, hogy Krauser nagyon is él, ráadásul csatlakozott az Albert Wesker-hez és vele együtt gyümölcsöző kapcsolatot próbált kialakítani a misztikus „Ogranization" fedőnevű virológus szervezettel.Új megbízója, Albert Wesker Krausert Európába küldte, hogy Ada Wong segítségével kémkedést folytasson és mintapéldányt szerezzen a Los Illuminados szekta által birtokolt Las Plaguas parazitával szemben. Krauser egy régi bevált módszert választott: megpróbált Lord Saddler bizalmába férkőzni azzal, hogy elrabolta az amerikai elnök lányát, Ashley Grahamet, mialatt az éppen hazafelé tartott a főiskoláról. Leon, aki a valójában jó oldalon álló Ada Wong segítségével megtudta a lány tartózkodási helyét, Európába utazott – mialatt behatolt Saddler bázisára, szembekerült az ál-szövetséggel.

A Leon és Krauser közötti összecsapás alkalmával előbbi életét ismét Ada közbeavatkozása menti meg, minek következtében Jack megkérdőjelezi a nő hűségét a szervezethez és kettejükre támad. A harc nem várat sokat magára: egy romokkal díszített helyszínen veszi kezdetét, ahol Jack egy időzí-

tett bombát is beélesít a biztonság kedvéért. Bár Leonnak sikerül legyőznie egykori partnerét, és elmenekülni a helyszínről, Krauser mégsem hal meg. Bár a két hős másképp hiszi, ő is megússza a robbanást és Leon után ered, hogy bosszút álljon rajta. Elsőnek Adára akad rá, aki szentül hitte, hogy ellenfele halott (és időközben már jelentette is az esetet Weskernek), azonban a titkos ügynök eddigre már jól kiismerte Krauser technikáját, így iszonyatos ellentámadásának eredménye nem marad díjazatlanul: egyszer, s mindenkorra kiüti ellenfelét.

6.1.6.1. Érdekességek Jack Krauserről

- Képes bal karját hatalmas, erős pengékkel tarkított fegyverré alakítani, ami a kibelezés és halálos sérülések kivitelezése mellett testének védelmére is használható. Krauser Weskerhez hasonlóan természetfeletti képességekkel rendelkezik: ezt jól mutatja látványos szökkenése és a lőfegyerek golyózápora közötti cikázása is. Erejének és képességeinek származása ismeretlen, Ada feljegyzéseiben a Plagas parazitának tulajdonítja a megszerzésüket. Ezt a feltevést az a tény is alátámasztja, hogy Krauser rendkívül sérülékeny a F.R. 412 Plaga Removal Laserrel szemben (ez az a sugár, amely kioperálja a parazitát a gazdatestből) Ada még azt is hozzáteszi, hogy sikerült elsajátítania Krauser harci technikáját, így nem lesz nehéz elbánnia a rosszfiúval. Krauser speciális fegyvezete, a karmokkal és pengékkel tarkított végtagja az Albert Wesker-rel és az Umbrella Corporation-nal való szövetkezés eredménye, gyaníthatóan olyan vírust kapott, amely a Progenitor törzs és a Tyrant faj egyik válfaja.
- Krauser, bár nincs játszható karakterként jelen a főjátékban, a Mercenaries c. minijátékban előcsalogatható, ha a Castle pályán legalább 4 csillagot összeszed a játékos. Fegyverzetét egy egyedi nyíl, és egy kés gazdagítja – ezzel az egyetlen olyan Leon mellett, akinek kés áll a rendelkezésére. Habár ez a fegyver kinézetre megegyezik Leon-éval, a játék közben sokkal nagyobb, ráadásul a markolata is fordított a másik karakteréhez képest. Mint ahogy a többi játékban, a kés itt is főként kisebb és lassan mozgó célpontok ellen hatásos, mialatt muníció tartalékoló szerepe is van. Krauser Weskerhez hasonlóan sokkal gyorsabban mozog, puszta testtel történő támadásai leginkább megbízójához hasonlítanak: pl. ugyanúgy néhány rúgással elintéz egy rakás Ganados-t, mint Albert. A játékosnak természetesen lehetősége nyílik az átalakulást is igénybe venni, aminek következtében a mutálódott kar csapdosásával bármilyen erősebb ellenfelet lazán le lehet szedni, mindenféle nehézség nélkül – bár ara azért ügyelni kell, hogy 45 másodpercnek el kell telnie a karral történő csapások között. Nem árt azzal sem tisztában lenni, hogy egy csapás után némi regenerálódási időre van szüksége a karakternek, így Krauser az ütés után könnyen sebezhetővé válik. A Mercenaries-ben használatos nyíl nem egyezik az Ada által használt nyíllal, bár még így is nagy sebzés elérésére képes. Véletlenszerűen válik elérhetővé a minijáték kezdetekor, robbanótöltet is használható hozzá, bár a célbatalálást követően néhány másodperc eltelik még a robbanás előtt (ellentétben a főjáték Leon-nal történő szembekerülése alkalmával, amikor azonnal robban)

6.1.7. Leon S. Kennedy

▶ korábbi információkért lásd Resident Evil 2.

Az Umbrella felszámolásával Leon, a Raccoon Cityből kimenekült halandók egyike feleskődött a gyengék és a védtelenek megóvására. Tényekedése nem borult félhomályba: elismerésképp számos előléptetést és dicséretet kapott, amelyet arra használt fel, hogy jó kapcsolatot építsen ki az amerikai kormánnyal. Speciális tréningek és kiképzések eredményeként egy szupertitkos kormányzati szervezet szolgálatába állt, ahol egyenesen az USA elnökének védelmét szolgálta. Leon összebarátkozott egy szintén titkos ügynökként tényked Jack Krauser-rel, aki 2002 környékén, egy helikopter tragédiában rejtélyes módon eltűnt. Elszánt akarattal, a tréningeknek és a gyakorlásoknak alávetve magát hosszú hónapok alatt Leon a zöldfülű rendőrtisztből a világ egyik legjobb titkos ügynökévé küzdötte fel magát. 2004-ben, az ekkor 27 éves Leon S. Kennedy az United States Secret Service (U.S.S.S.) szervezetnek dolgozott: feladata az amerikai elnök, az alelnök és családjuk közvetlen védelme volt. Éppen ezért vállalkozott élete első komolyabb bevetésére, amikor az elnök lányaként ismert Ashley Graham-et a Massachusets-ből hazafelé vezető úton ismeretlen fegyveresek elrabolták. Kapcsolatainak és a szintén titkos ügynökként dolgozó bájos Ada Wong információinak köszönhetően kiderítette, hogy a szálak egy kicsiny Spanyol régióba vezetnek. Leon azonnal Európába utazott, és megkezdte a nyomozást: az állítólagos helyszínre két helyi rendőrtiszt kísérte, akik röviddel a megérkezés után csúfosan elbuktak a rájuk támadó helybéliek miatt. Leon pillanatok alatt felismerte, hogy Ashley megmentése közben saját életével játszik. Nem telt el sok idő, mire rájött, hogy az őrület mögött egy Osmund Saddler nevű egyén vezette Los Illuminados (Spanyolul Illuminated) nevű szekta és az általuk birtokolt Las Plagas nevezetű vírus parazita áll, amellyel képesek átvenni a hatalmat a helybéliek, a zsoldoskatonák és a környéken élők felett. Leon legnagyobb szerencsétlenségére nem kívánatos személy a környéken, így az apró falucskák lakói folyamatosan ellenük vezénylik seregeiket. Kalandja során Leon összeismerkedik a szintén helybéli, ám még „tiszta" Luis Sera-val, aki valaha Saddler-nek dolgozott, ám megelégelte a körülményeket és lelépett tőle. Hősünk szerencsére talál segítséget Sera és Ada Wong személyében is: utóbbi néhány alkalommal meg is menti Leon életét, bár a saját harcát is megvívja a Los Illuminados-sal. A fiú egyetlen kapcsolattartója a kormányzattal összeköttetést biztosító Ingrid Hunnigan, aki egyetlen alkalom kivételével (ekkor a Los Illuminados feltöri az általuk használt csatornát) folyamatosan informálja Leon-t a környéken történt eseményekről és gyakran tanácsokkal látja el a 27 éves ügynököt.

Leon hosszas keresés után felfedezi a még életben levő Ashley Graham-ot a település szélén álló hatalmas templomban, így ezt követően együttesen próbálnak elmenekülni a helyszínről. A lány megtalálását követően Leon lesz felelős Ashley életben maradásáért : parancsokat osztogathat neki, ugyanakkor vigyáznia is kell rá, mert a 20 éves főiskolás nem tudja megvédeni magát. A dolog addig fajul, míg mindketten fogságba esnek, és míg eszméletlenek, mindegyiküket beoltják a Las Plagas parazitával. A magukhoz térést követően harcot folytatnak az idővel az ellenszer megtalálásáért, mielőtt örökre Saddler rabszolgájává válnának. A pártatlan kereskedő jóvoltából azonban újra fegyverekhez jutnak, így a helyi veszedelmeken át sikerül átverekedni magukat a szekta által uralt kastélyig. Megküzd Saddler csatlósaival (a falu vezetőjével Bitores Mendez-zel, és a kastély urával, Ramon Salazar-ral), majd a szigetre szállított Ashley után ered, akit Salazar fogatott el a környéken. A szigetre érve szembekerül Krauser-rel, akiről kiderül, hogy kettős ügynökként dolgozik Saddler-nek és egy ismeretlen szervezetnek. Leon rövidesen rájön, hogy a konfliktus misztikus harmadik résztvevője Albert Wesker, akinek Krauseren kívül Ada is kémkedik. Ez a titkos Separate Ways. C minijátékból is kiderül. Végső soron Leon kimenekíti Ashley-t, ám kénytelenek versenyt futni az idővel, mert a bennük fészkelődő Plaga parazita rövidesen eléri a kifejlett formát, amely mindkettejük halálához vezethet. Szerencséjükre Ada folyamatosan informálja őket a lehetőségekről, így Leon eljut arra a katonai bázisra, amely Saddler és emberi számára is menedékhelyül szolgál. Az út meglehetősen veszélyes: egész csapatok sora teszi próbára Leon erejét, ám a fiú kiváló képességekről tesz tanúbizonyságot. A küldetés előrehaladtával végleg leszámol Krauser-rel, majd a bázison található röntgengép és az orvosi műszerek (amit a néhai Luis Sera fejlesztett ki és építtetett meg Saddler kérésére) segítségével mindkettejükből kioperálja a parazitát. A sikeres műtétet követően Saddler felfedi valódi mivoltát, de a fiú az Ada által ledobott speciális rakétavető segítségével véglegesen pontot tesz az ügy végére. A harcot követően Ada megszerzi a Plagas mintát, majd segítséget nyújt Leonnak és Ashley-nek a meneküléshez egy Jetski személyében, amivel a páros sikeresen elhagyja a megsemmisülő szigetet.

6.1.7.1. Érdekességek Leonról

- A RE4-ben az FBI akadémia Standard 5.11-es öltözetét hordja, barna pisztolytartóval a testén, szintén barnás B3-as bomberdzsekivel a felsőtestén – amely még az első pillanatokban lekerül róla. A Separate Ways-ban fény derül arra, hogy egy Ganado lopja el a felsőt, mikor Luis és Leon fogságba esnek az első felvonás első felében. Később furcsább öltözetet is szerezhetünk: egyik fontos momentum a Tactical vest, (taktikai mellény), amely Leonból igazi kommandós alkatot farag, mellesleg a sérülé-

sek erejét 30 %-kal csökkenti. A játékosnak lehetősége van az RE2-ben látható eredeti R.P.D.-s öltözet megnyerésére is. A PS2-es verzióban klasszikus maffia-szerű felöltőt is szerezhet a Chicago Typewriter (klasszikus gépfegyver)-el együtt, miután a játékos teljesíti a Separate Ways minijátékot. Érdekesség, hogy ha a fegyver újratöltési gombját megnyomjuk, majd négyszer újratöltjük, Leon a levegőbe dobja a kalapját, majd azzal a mozdulattal el is kapja. A maffia kosztüm használata az egyéb változtatások (Typewriter's magazine) mellett Leon saját kését is megváltoztatja: míg a karakter az eredeti kinézetét használva harci késsel rendelkezik, addig az új ruházathoz rugós kés (switchblade) jár. A módosítás pusztán küllemi, semmi mást nem befolyásol. Érdekesség megjegyezni, hogy Leon a legtöbb külsővel rendelkező férfi figura a szériában: a Tactical Vest-el együtt hét -féle variánssal szerepel a képernyőkön.

- Az RE2-t követően Leon Weskerhez hasonló szerephez jut: ő ugyan mindvégig pozitív karakter, de néhány esetben szintúgy befolyással van a történet alakulására. Bár nem jut szerephez minden epizódban, érezni lehet a kezét a cselekmény alakulásában, noha a háttérben is folyamatosan az Umbrella ellenes tevékenységeiről hallani (lásd pl. a sokat kritizált RE: Gaiden). Az RE4-es visszatérése nem csak új külsőt, hanem egyedi aurát, elit képességeket, új fegyvereket és az overhead suplex-et tartalmazó speciális közelharci technikát is kölcsönzött neki. Sokan szerették volna látni a zöldfülű rendőrtisztet vérbőbb akcióban is: a rajongók megkapták a Capcom-tól, amit akartak, bár ezzel a játék stílusbesorolása is megváltozott. Míg az előbbi epizódokat, mélyebb logikai fejtörőkkel, természetesen gyenge emberi karakterekkel ruházták fel, addig az új epizód inkább akció orientált, melyre a survival-action kifejezés utal. Leon újdonsült skilljeivel, túlélési technikáival sokkal inkább hasonlít a Metal Gear Solidból ismert Solid Snake-re, mint klasszikus survivor-horror hősökre. A korábbi szerepeitől való elrugaszkodás mozgásában, távol-keleti harcművészeti megmozdulásaiban is megmutatkozik.

6.1.8. Luis Sera

- ▶ Életkor: nem ismert
- ▶ Magasság: nem ismert
- ▶ Súly: nem ismert
- ▶ Vércsoport: nem ismert

Spanyol származású fiatalember, aki Leon segítő társaként van jelen az Ashley Graham megmentésért vívott küldetésben. Bár eleinte tart az új jövevényektől, hamar felismeri bennük a baráti szándékot, így hasznos karakterré válik a nehéz pillatokban. Luis eredetileg madridi rendőrtisztként azért tért vissza a szülőfalujába, mert ki akarta deríteni, miért váltak egymást mészárló szörnyeteggé az emberek. Osmund Saddler, hogy eltussolja az igazságot, pártfogolásába és alkalmazásába vette a fiút a katonák által épített bázison, hogy lehetséges biztonsági alternatívát találjon a Plaga paraziták eltávolítására. Ám ahelyett, hogy a kioperáláson működött volna, épp ellenkezőjére használta fel Luis munkáját. A felállított tézisek elemzésével elkezdte kiszűrni a biztonságos eltávolítás lehetőségeit. Mikor ez a tény Luis tudomására jutott, még a menekülése előtt bebörtönzésre került a helyi fogdában – ráadásul parazitával is beoltották az igazságot felfedező fiút. A szektába való beolvadása előtt e-mailben mindenről informálta az akadémiáról ismert barátját kínos helyzetéről. Tudomásán kívül azonban biztonsági okokból barátját meggyilkolták, ám „A Szervezet" szerencsére lehallgatta az üzeneteket, így tudomásukra jutott Osmund Saddler ármánykodása. Ada-nak köszönhetően (aki az imént említett szervezet szolgálatában is állt) Luis megmenekült, és a Plaga még a kifejlődés előtt eltávolításra került a szervezetéből. Sikeresen eltulajdonította és elrejtette a Plaga speciális mintapéldányát, amellyel Saddler kordában tartotta a fertőzött egyéneket. Luis pechére azonban visszatért a faluba: még mielőtt bármit is tehetett volna, a település vallási vezetőjeként ismert Bitores Mendez csapdájába került. Itt találkozott az elnök leányát kereső amerikai származású Leon S. Kennedy ügynökkel. Együttes erővel sikerül meglépniük a környékről, ám nem elég korán: Leon-t eszméletlen állapotban beoltják a vírussal, így Ashley kimenekítése mellett saját életéért is harcolnia kell. Luis néhányszor összefut újdonsült barátjával és később Ashley-vel is a faluban, valamint Salazar kastélyában is (sőt, egy alkalommal segítségére is lesz egy egész hordányi Ganados visszaverésében). Luis végül nem éli túl a kalandot: Saddler áldozatává esik árulása miatt, ám az utolsó pillanatban még átnyújtja Leon-nak az eltulajdonított Plaga parazitát, amelyet a fiú később Ada-nak adományoz. Habár Luis Sera ezen a ponton már halott, Leon és Ashley számos feljegyzését találja meg az eldugott helyeken, amikből elegendő információhoz jutnak a különböző Ganados típusokról és Saddler kísérleti nyulairól. Legfontosabb annak a lézermasinának a pontos helye és létezése (a Saddler szigetén felhúzott katonai komplexum), amellyel egy későbbi pillanatban Leon kioperálhatja a bennük levő parazitát.

6.1.9. Osmund Saddler

- ▶ Életkor: nem ismert
- ▶ Magasság: nem ismert
- ▶ Súly: nem ismert
- ▶ Vércsoport: nem ismert

Osmund Saddler az RE4 ügyeletes rossz fiúja: mélyen vallásos karakter, aki felelőssé tehető a környéken élő emberek Plaga vírussal történő megfertőzésével. Saddler jobb és balkeze Bitores Mendez, valamint Ramon Salazar, akikhez nem utolsó sorban a kettős ügynök szerepet játszó Jack Krauser is csatlakozik. A fertőzések mellett a Plaga vírustörzs genetikai kísérleteiből származó szörnyetegek (mint pl. az El Gigante, Del Lago vagy a Regenerator-ok) is az ő számlájára írhatóak. Az általa vezetett Los Illuminados fő célja, hogy az amerikai kormányt belülről megfertőzve, majd a honatyákat megölve ráerőltessék a világra sajátos nézeteiket. Saddler a parazitát a helyi lord, Ramon Salazar kastélyának ásatásai közben fedezte fel. Némi agymosással Salazar-t maga mellé állítva szövetséget kötöttek: néhány helybélit béreltek fel, hogy befejezzék a paraziták búvóhelyeként szolgáló katakomba feltárását. A mélyben található parazitatörzs az évek során mutációk sorát élte túl, amelynek eredményeképpen egy spóra-szerű élősködővé változott, amely megfertőzte a bányászokat és nekik köszönhetően az település összes lakóját. A parazita következtében a gazdatestek erősen agy-manipulált élőlényekké, ún. Ganados-okká váltak, akiket egy felsőbb forma, a Saddler által birtokolt Master Plaga (Sample néven hivatkoznak rá) uralt és irányított (A Saddler kezében látható bot tetején tanyázó, csápokkal rendelkező létforma). 2004-ben Saddler felbérelte Jack Krauser-t, hogy Plaga beültetés céljából rabolja el az USA elnökének lányát, Ashley Grahamot, hogy a visszaküldése következtében kezdetét vehesse a gyilkos folyamat. Ha a parazita sikeresen kifejlődne a lány testében, Saddler önkényes irányítása következtében megfertőzhetné a kormány összes tagját, amely beláthatatlan eredménnyel járna a világra nézve. Szerencsére Ada Wong tudomást szerzett az elrabolt Graham lány hollétéről, így a kormány Leon S. Kennedy-t kérte fel a mentőakció kivitelezésére. Leon Európában játszódó szövevényes kalandja közben maga is Plaga fertőzötté válik, ám még időben sikerül a katasztrófát elhárítani. Leon és Ashley három alkalommal is keresztül húzzák menekülésükkel a Los Illuminados és Saddler terveit, így Luis által épített Plaga kioperáló gépezetet használva, az utolsó összecsapás alkalmával Saddler is közbelép, hogy megakadályozza a szökést. A végső összecsapás ugyan hosszúra nyúlik (Saddler képességeinek köszönhetően), ám Ada Wong és egy speciális rakétavető segítségével sikerül elpusztítani az óriás pók-szerű teremtményt, majd elhagyni a megsemmisülő szigetet.

6.1.9.1. Érdekességek Saddler-ről

- Saddler igazi középkori mágus képében jelenik meg: Lila színű csuhájával, ékszerivel, szürkés bőrével, és fehér íriszével egészen ijesztő formát ölt egy modern kori játékban. Érdemes megjegyezni, hogy Saddler arckifejezése, hangjának tónusa nagyban emlékeztet a Star Warsból ismert Palpatine uralkodó vonásaira.

6.1.10. Ramon Salazar

- ▶ Életkor: nem ismert
- ▶ Magasság: nem ismert
- ▶ Súly: nem ismert
- ▶ Vércsoport: nem ismert

Évszázadokkal ezelőtt, a Salazar-oknak volt köszönhető a Plaga paraziták kitenyésztése, felfedezése – a Los Illuminados hosszú idők óta ezt a vírust használja eszméi terjesztésére, alattvalóinak irányítására és újak toborzására. Ramon, a nyolcadik Salazar leszármazott hosszú évtizedek óta komornyikjával él a környéken, még fiatal korában elvesztette szüleit. Ez a tény eléggé érzékenyen és sebezhetően érinti: a szituációt Osmund Saddler is felismerte, majd saját céljaira fordította. Sikerült rávennie lord Ramon-t, hogy szüleinek úgymond „árulása" és az ősök méltó büntetésének eredményeképp engedje szabadjára a Las Plagas parazitát, szerezzen új családot, irányítsa az embereket. Salazar engedett a csábításnak: a bányászok megfertőződését követően magát is beoltotta egy Plaga parazitával, amelytől azt remélte, az átlag Ganados-ok feletti hatalmat ajándékoz neki. Komornyikja mellett két mutálódott testőrrel, két Verdugossal is előrukkolt. Végső soron a parazita teljesen az irányítása alá vonta az apró termetű embert, s Salazar a faluhoz közeli kastélyában teljes magányba fordult és soha többet nem aggódott semmi miatt – kivételt ez alól csak saját „családja", a Los Illuminados Ganados-ai képeztek. Ramon segédkezett Saddler terveinek kivitelezésében, így az elnök lányának elrablását követően néhány alkalommal alaposan megnehezíti Leon dolgát. Érdekesség, hogy csak komornyikja ismeri Ramon gyenge pontját – azt, hogy valójában tehetetlen bábként mozog Saddler kezében. 2004-ben, mikor Leon Kennedy és Ashley Graham megszökött a Los Ganados karmai közül, az erősen őrzött, csapdákkal és veszélyekkel teli Ramon Salazar kastélyában találták magukat. A fiú, miután legyőzte Salazar csatlósait és a másvilágra küldte az egyik Verdugos-t, szemtől szembe kerül Ramon-nal, aki a biztonság kedvéért egyesül a még életben maradt másik testőrével – a mutáció során létrejött növényszerű teremtmény ugyanakkor nem jelent túl nagy kihívást. Leon hamar megtalálja a gyenge pontját (ez pedig Salazar maga), majd megsemmisíti ellenségét. Érdekesség, hogy Ramon Salazar folyamatos kapcsolattartásban volt Albert Wesker-rel és Alfred Ashford-dal is.

6.2. Ellenfelek

6.2.1. Armadura: spanyolul annyit jelent, Páncél. Az Armadura nem más, mint egy nagyra nőtt Plaga parazita által irányított, szívós középkori páncélruha, amely szó szerint életre kel Salazar kastélyában. Rendszerint szablyákkal, bárdokkal és alabárdokkal van felfegyverkezve – közeli találat esetén le lehet lőni a sisakját, így előbújik belőle a benne lakozó Plaga parazita, amely rendkívül érzékeny a fényt kibocsátó lövedékekre, mint pl. a Flash Grenade-ra. Típustól függően két válfajuk létezik, melyeket a bennük lakozó paraziták és a páncélzat színe szerint jellemezhetünk:egyik világos színben pompázó férfi védőpáncél, melyben kasza-szerű csápokkal ellátott Plaga tanyázik, másik pedig sötétebb tónusokkal ellátott darab, egy százlábúhoz hasonlító élősködővel. Utóbbi sokkal veszélyesebb, mint társa, ugyanis a közvetlen közelében tartózkodva egy speciális mozdulat következtében képes leharapni a játékos fejét, amely azonnali halálhoz vezet. Némely Armadura egészen addig nem támad, amíg külső atrocitás nem éri – amit akár társai, akár a környezet, vagy maga a játékos okozhat. Mindent egybevetve az Armadura az egyetlen olyan ellenféltípus az RE4-ben, amelyet ugyan parazita irányít, de nem tartalmaz élő gazdatestet. Ez felveti a kérdést, vajon hogyan képes irányítani a Plaga a fém páncélt, ha a csak a gazdatest elméje, agyi működése felett képesek átvenni az irányítást (kémiai és biofizikai beavatkozásnak köszönhetően) ? Erre a mai napig nincs egyértelmű magyarázat sem a játékban, sem pedig a fejlesztők részéről, hacsaknem azon álláspont, hogy páncélba öltözött és megfertőzött Zealot-ok testek töltik ki az üres testet.

6.2.2. Los Ganados: Helybéliek, parasztok, munkások sokasága, akiket együttesen Los Ganadosnak hívunk. Mindegyik Plaga parazitával fertőzött – könyörtelen, mások (Saddler) által irányított bábok, amely jól tükrözi a Los Illuminados szekta eszméjét is: céljuk, mindenből és mindenkiből könyörtelen, esztelen és szabad akarattól megfosztott szolgát képezni. A Ganados-ok elleni leghatékonyabb támadás, ha a fejét célzod – ezzel gyorsan és egyszerűen végezhetsz velük. Ha a lábukat találod el, összerogynak, így csak egy határozott rúgással küldheted őket a másvilágra. A játék későbbi szegmensében csoportosan érkeznek, így célszerű valamilyen nagy hatótávolságú lőfegyvert, pl. Shotgun-t használni ellenük. Éjszaka történő fejre célzás esetén az embereknek megsemmisül a koponyája, s a testükből a Plaga parazita csápjai bukkannak elő. Elég egyetlen csapás és gyógyítani kell, különben pillanatok alatt elvérzel egy kisebb csapat ellen.

6.2.3. Dr. Salvator: Az RE4 egyik legjellegzetesebb célpontja a láncfűrészszel érkező, fejére zsákot húzó Ganado – főként a játék első fejezeteiben tűnik fel gyakran. A helybéliek közül talán a legnehezebben legyőzhető ellenfél – köszönhetően a motoros fűrésznek, amelyből egyetlen komolyabb támadás is elegendő a halálhoz. Az egyetlen jó tanács, amit adni lehet, az a tisztes távolság megtartása: ha közel mész, lesújt a láncfűrész. Nehézséget főként az RE4 első fejezeteiben okoz, amikor még nincs komolyabb stukker a kezedben. Tipp: Shotgun, megfelelő távolságból – ha a földre kényszeríted, onnét már nyert ügyed van. Általában sok munició kell a leterítéséhez, így nem árt jól feltankolt tárral elé állítani.

6.2.4. Colmillos: Farkasok, melyeket Plaga parazitával oltottak be. Általában a Ganados-ok házőrző kutyáiként bukkannak fel, nehézségüket tekintve egyenlőek a korábbi részekben szereplő Cerberusokkal, vagy zombi-kutyákkal. Találkozhatsz velük mezei farkasként, illetve mutálódott, Plaga csápokkal rendelkező példányokkal is. Sokkal intelligensebbek és erősebbek, mint gazdáik – vagy az állat hátából csapkodnak feléd, vagy a torkát szakítják szét. Kettes, vagy négyes falkában vadásznak – gyaníthatóan John Carpenter The Thing című filmjében látottak inspirálták megteremtésüket, ahol a Husky hátából szintén hasonló csápok nőttek ki. Szerencsésebb esetben elkapják a feléjük dobott gránátot, így megfelelő távolságból felrobbanthatóak sebzés nélkül.

6.2.5. Novistador: hatalmas rovar-szerű lények, melyek a Los Illuminados által emberi génekkel keveredtek. Hasonló súlycsoportot képviselnek, mint a korábbi epizódokban szereplő Hunter-ek, ráadásul azok kivégző mozdulatait is örökölték. A Novistador spanyolról fordítva annyit jelent, „láthatatlan teremtmény". És valóban, az iménti elnevezés a kreatúra képességeire utal, ugyanis szárnyakkal ellátott kitinvázuk segítségével láthatatlanná képesek válni Leon előtt. Hasonlóságot mutatnak a Ceratopogonidae egyik harapni képes lény válfajával is – így az alkalmazott harci technikától függően három típust is megkülönböztetünk belőlük. Az egyik típus teljesen láthatatlanná tud válni, míg a másik fura átlátszó fehér színt vesz fel – a harmadik pedig képtelen eltűnni a szem elől, ellenben képes repülni. Ha a Novistadorok láthatatlanok, helyzetüket csak folyamatosan változó színű szemeik alapján lehet követni – azok ugyanis továbbra is árulkodnak róluk a játéktéren. A hidegben a lélegzésük, a vízben lépteik árulják el őket, ráadásul futás közben fura hangot is csapnak. Gyakran kettes és négyes rajban harcolnak, technikájukra pedig a karmokkal rendelkező végtagjaikkal történő csapkodás és a mérgező anyaggal történő köpködés jellemző. A Novistadorok főként Salazar kastélyában fordulnak elő, de könnyen likvidálhatóak – elég egyetlen erősebb találat és elpusztulnak.

6.2.6. Garrador: a Garrador spanyolul annyit jelent, „karmos" - más nevén a vak fogvatartott, amelynek teste Plaga parazitával fertőzött. A gladiátor felépítésű, arcukon maszkot viselő emberi lények Salazar kastélya körül terjedtek el. Fegyverzetüket a mindkét kezüket meghosszabbító felcsatolt karmok jelentik, amelyekkel változatos kaszabolásokat mutatnak be. Brutális lények, nem kímélnek senkit és semmit sem, ami az útjukba kerül.
A Garradorok szinte alig látnak, amely elsősorban levarrott szemeiknek köszönhető – bár a közvetlen közelükben levő célpontot már érzékelik. A Mercenaries c. minijátékban, amikor Jack Krausert irányítjuk, a távoli Garradorokat gond nélkül leszedhetjük az íj segítségével – ez azért van, mert az íj alapjában véve halk fegyver, így a rendkívül jó hallással rendelkező célpontok sem érzékelik a jelenlétet. Ezek a lények egyébként nagyon agresszívan reagálnak a nagy hangzavarra: felbőszíti őket amelyet minél hamarabb likvidálni szeretnének, ezért gyakran előfordul hogy a keresés közben karmaik beakadnak a fal mélyedéseibe és a környezet tereptárgyaiba. Egyetlen sebezhető pontjuk a hátukon levő parazita, amely érzékeny a lőfegyverekre. Néhány példány pajzsot is visel, ám a hátuk ekkor sincs védelem alatt.

6.2.7. Regenerator: emberi mintapéldányok és Plaga paraziták mutálódott humanoid formái. Luis Sera feljegyzései szerint a Regeneratorok a legundorítóbb teremtmények Saddler seregéből. Gusztustalanok, mert arcukon nincs se állkapocs, se száj így közvetlenül a torkuk látszik ki nyakukból – kidudorodó testtel, márványszínű bőrszínükkel. Felgyorsult anyagcseréjüknek köszönhetően bármely elvesztett testrészt gyorsan képesek visszanöveszteni, ráadásul épp emiatt gyakran hatástalan ellenük a lőfegyverek használata is. Egyetlen gyenge pontjuk a bennük lakozó Plaga parazita, amely a szabad szem számára csak a speciális hődetektor készülékkel válik láthatóvá. Ha egy Plaga elpusztul a testében, az adott testrész lebénul, megnyúlik – az összes parazita megsemmisülésekor látványos robbanáson megy keresztül, amelynek eredményeként csak a két lába marad épen. A Regenerator lények típustól függően kettő és öt Plaga parazitát is tartalmazhatnak – nehézségi fokozattól is függ, Professional-ban pl. mindegyik öttel rendelkezik és az utolsó rendszerint a hátukban található. Az atmoszférikus zene és a Regeneratorokra jellemző hangok eléggé félelmetes pillanatokat okoznak az RE4-ben.Érdekesség, hogy ez a típus meglepően sok hasonlóságot mutat a Killer 7-ben szereplő Heaven Smiles elnevezésű kreatúrákkal.

6.2.8. Iron Maiden: A Regenerator típus egyik válfaja, amely annyiban különbözik a fentebb ismertetettől, hogy bőréből éles és hatalmas tüskéket növeszt ki. Képes ellenfelét bekeríteni és a tüskék segítségével pusztító támadást intézni ellene. Sokkal lassabban jár-kel - köszönhetően a rángatózásnak és az ideggörcsöknek – másfelől viszont gyorsabban úszik és csúszik, mint a Regeneratorok, ráadásul több Plaga parazitát tartalmaznak. Nincsenek látható szemei (ellenben az imént említettekkel, akik két vörösen világító szempárral rendelkeznek). Elpusztításuk a Regeneratorokhoz hasonlóan igen nehézkes, gyenge pontjuk szintén a hátukon levő parazita likvidálása. Az élősködők külön megsemmisítése nélkül rendkívül időigényes és muníció pazarló az eltakarításuk.

6.2.9. Del Lago: jelentése „Az egy a folyóból", amely angol nyelvre Lake Dweller-ként lett fordítva. Ez az óriási vízi teremtmény húsz méternél is hosszabb, mellesleg a falu közelében levő tóban él – Saddler ébresztette fel hosszú álmából közvetlenül azután, mikor Leon a helyszínre érkezett. Halott testekkel lakmározik: egyik zsákmánya az a helyi rendőr volt, aki társával együtt hősünket a környékre szállította. Leon akkor kerül szembe a Del Lago-val, amikor a motorcsónak segítségével átkelne a folyón, de a horgony beleakad az állatba. Leon kénytelen folyamatosan csáklyázni a célpontját, hogy az békén hagyja, de végül sikerül neki leteríteni a teremtményt (miután a száját, a hátát és az oldalát is szétlőtte). Miután sikerült neki, azon kell mesterkednie, hogy a tetembe akadt horgonykötelet valahogy elvágja, mert túl hosszú késlekedés következtében a fulladását okozhatja. Érdekesség, hogy egy titkos elhalálozási jelenetet is előcsalogathatunk az RE4 ezen szakaszában. Ha a játékos megáll a stégen, mielőtt átkelne a tavon és hatszor belelő a vízbe, akkor a következő pillanatban előugrik a Del Lago a vízből és egyetlen harapással keresztben lenyeli a főhőst, ami azonnali halált okoz.

6.2.10. El Gigante: A Los Illuminados egyik mintapéldánya, amelyet szintén emberek és Plaga paraziták kísérletezgetésével fejlesztettek ki. Rendkívül nagy hasonlóságokat mutatnak a Gyűrűk Ura mozifilmben látható barlangi trollokkal szemben. Majdnem tíz méter magasak, szürke színű bőrük a legtöbb golyó ütötte seb ellen is védekezést nyújt. Gyenge pontjuk a térd, illetve a bennük lakozó Plaga paraziták – így ezeket érdemes célba venni. Valójában nem csak egyetlen darab létezik belőlük, noha a nevük ezt sugallja (az óriás): az RE4 több pontján is összefuthatunk velük (attól függően, hogy az adott ponton éppen merre indulunk tovább), elpusztításuk mindegyik alkalommal hasonló stratégiát kíván (további tippekért lásd a végigjátszás). A bányavidéken ráadásul egyidejűleg kettővel is összehoz a sors (egyik egy lánccal, másik egy kendővel/rongydarabbal a szája előtt),ezekre a játék Dos Gigantes, azaz a „Két óriás" néven hivatkozik. Egyiküket a lávába való eséstől is elpusztulhat, de vigyázni kell velük a harc során, mert egy óvatlan mozdulatban Leont felkapva azonnali halált okoznak a karakter számára. Meglehetősen buta és fejletlen lények: még őrzőiket, a mezei Ganado-kat sem képesek megkülönböztetni a célponttól, ezért gyakran előfordul, hogy velük is végeznek.

6.2.11. Verdugo: A Verdugok, más nevükön ítélet végrehajtók (vagy hóhérok) Ramon Salazar mutálódott testőrei (akikre a Lord gyakran segítő jobbkezeként hivatkozik, de valójában a bal mellett álldogálnak), piros-fekete és fekete-piros kiszerelésben. A rongyok alatt valójában azonban emberi lények, és rovarok kitinvázából kreált teremtmények lapulnak hosszú, pengékkel végződő faroknyúlvánnyal, amelyet csak olykor-olykor meglepetésszerűen használnak támadásra. Fekete-kék színben váltakozó testük kinézete leginkább a Xenomorph-okra (Alien faj) hasonlít, de fejszerkezetük inkább a Yautja faj (Predator) vonásait viselik. Halálos fenyegetést jelentő lények, ámbár a folyékony nitrogén okozta fagyásra rendkívül érzékenyek - - ebben formában sokkal sebezhetőbbek és rendszerint pusztulásukat is jelenti azzal, hogy apró darabokra hullanak (főleg egy rakéta támadás esetén). A Verdugok kivételesen élénk teremtmények, ráadásul harci képességeik sem elhanyagolhatóak, így a főboss-t leszámítva az egyik legkeményebb célpont szerepeit töltik be az RE4-ben. Érdekesség, hogy a második Verdugo csak Salazarral együtt pusztítható el, ugyanis a Lord a csata kimenetelét előre látva úgy dönt, inkább egyesül vele. Az eredmény egy erős, kígyófejszerű teremtmény lesz, amelyben az öreg alkotja a leggyengébb láncszemet, így nem is nehéz elpusztítani.

6.2.12. U3 (It): Az U3-asok (Saddler It-ként hivatkozik rájuk) a Los Illuminados által kikísérletezett speciális mutagén faj, amelynek génállománya emberek hüllők és rovarok génállományainak keresztezéséből született. Igazi genetikai korcs, akit Saddler Leon elpusztítására küld, amíg a fiú a sziget alatt található barlangrendszerben kutakolódik. Az U3 változatos, csapkodó, ütlegelő és veszélyes támadásai ellen csak mielőbbi likvidálása hatásos. Az undorító kentaur és rovar keveredésével jellemezhető teremtmény hátából kinőtt parazita az olló-szerű nyúlványaival megfelelő távolságból akkora erővel sújt le, hogy még akár Leont is képes szétszakítani. Mindazonáltal ez az U3-as kódnevű lény leggyengébb pontja is – a föld alatt is mozogni képes teremtményt Leon-nak végül – bár nem könnyű harcok árán, de – sikerül legyőznie.

6.2.13. Snakes: Átlagos normál kígyók, akik a környék és a természet szülöttei. Nem zavarnak túlságosan sok vizet – csak akkor támadnak, ha a játékos erre okot ad. Általában víz közelében, elhagyatott helyeken, vagy régóta ki nem nyitott ládákban, hordók között bukkanhatunk rájuk. Ez esetben egyszerű harapós-marós stílusú támadási formát vesznek fel, amely gyakran jár ugyan sebzéssel, de ezek elhanyagolható mértékűek. Vannak kifejezetten vízi, illetve mocsárban élő válfajaik is – elpusztításukkor gyakran dobálnak Chicken Eggs-eket (baromfi tojás), amelyekért kaphatunk egy kevéske aprópénzt a dealer-től.

6.2.14. Soldiers: a katonák Saddler zsoldoshadseregének katonái, akiket azért soroztak be, hogy a szigeten levő komplexumot védelmezzék. Általában gyorsabbak és leleményesebbek, mint a mezei Ganados-ok, és felszereltségük is merőben eltér az említett célpontokétól. A zsoldosok a láncos buzogány és a fából készült pajzs mellett RPG-kkel dinamittal, nyilakkal, gázmaszkokkal és golyóálló sisakokkal vannak rendszerint felvértezve, de akadnak kalapácsokkal és botokkal felszerelt példányok is. Hangjuk kevésbé emberibb, mint az átlag Ganados-oké. Érdekes módon a mini-gun-nal felszerelt JJ-t leszámítva (óriás Ganado, amely egy M134-es Vulcan Minigun-t cipel – jól felismerhető, vörös kommandós sapkát, és kalóz szemfedőt viselnek. Dr. Salvadorhoz hasonlóan az ő testük sem tűnik el az elpusztításukat követően).a gyalogos egységek valójában lőfegyverekkel is fel vannak szerelkezve.

6.2.15. Zealot: A Zealot-ok a Los Illuminados tagjai és rendszerint Salazar kastélyában fordulnak elő. Szerzetesi csuhát hordanak, az öltözet színe egyben az adott személy rangját is jelzi a szektában. A fekete a legalacsonyabb, a lila a közepes, a vörös pedig a legmagasabb rangban levő ellenfelet takarja. A Zealot-ok általában sokkal felfegyverkezettebbek, mint a falusiak: arzenáljukat középkori gyilokvetők alkotják. Leon a kastély eldugottabb szakaszain ún. koponya maszkkal felvértezett Zealot-okkal is összefut: ők rendszerint magas beosztásban ténykedő szerzetesek, akiknél a fejlövés a koponya-maszk miatt nem lehetséges. Kaszát, láncos buzogányt, nyilakat, fából

készült pajzsokat, néha rakétavetőt és dinamitot hordanak maguknál. A magasabb fokú fizikai lét, és Saddler-rel szembeni feláldozásuk és a Plaga paraziták erősebb fokú asszimilálódása miatt sokkal kevésbé emberiek, mint a Ganados-ok. A világtól elrugaszkodottan, csoszogva a „Muere, Muere" szavakat kántálják, amely annyit tesz: Halál, halál... Némelyik egészen extrémen világít a fakó, csupasz bőrével, mások karmazsin színekben pompázó tetoválásokkal díszítettek az arcukon. Célszerű fejlövésre törekedni, illetve golyó okozta halálról gondoskodni.

6.3. A Plaga parazitáról

6.3.1. A Las Plagas (Spanyol nyelven a „pestis") egy formális transzformációja a Resident Evil sorozatban látott korábbi T-vírus inkarnációknak. A különbség hatalmas: míg az eltemetett Umbrella Corporation által kifejlesztett vírustörzsek a test mutációja közben elpusztítják az emberi elmét, szövet elhalást okoznak a sejtfelépítésben és visszafordíthatatlan károkat okoznak a gazdatestben, addig a Plaga paraziták rejtélyes és szövevényes módon, a test számára láthatatlanul támadják meg az áldozat központi idegrendszerét, átvéve az irányítást a szabad akarat felett. A Plaga parazitákkal fertőzött emberi test hasonlóan a T-vírus eredményeihez, zombivá változtatja a gazdatestet: megvonja a normális és értelmes beszédre való képességet, eltorzítja a belső és külső személyi vonásokat, ugyanakkor megőrzi az intelligenciát, és a csapatmunkára való hajlamot. Ezen képességei miatt sokkal veszélyesebb a többi vírusnál, mert a folyamatos terjedésnek, fejlődésnek és bekebelezett intelligenciának köszönhetően személytelen, önkontroll nélküli emberek sokaságát hozza létre, amely egyfajta agymosott és irányítható zombihadtestet varázsol a kisebb populációkból – s ha elszabadul, akár az egész emberségből is. Tipikus példája a pórul járt Ganados csoport, akik egykoron békés és természetkedvelő falusiak hírében álltak. A Plaga fertőzés következtében automatikusan megtámadják az idegeneket: elfogadhatatlan életkörülményeik között egymást gyilkolják, rothadó és mérgező ételeket fogyasztanak, ráadásul a kannibalizmustól sem riadnak vissza. Nincsenek higiéniai igényeik: nem takarítanak mellékhelységet, koszos és retkes házaikban élnek, gyakran a rothadó holttestekkel együtt. Máig nem tisztázott, hogy ez a fajta viselkedés anyagi helyzetük, esetleg a Queen Plaga irányítása, vagy a Plaga fertőzés következtében alakult ki.

6.3.2. A Las Plagas paraziták rendkívüli gyengeséget mutatnak az erős fénnyel szemben: ennek következtében csak az éj leple alatt merészkednek elő a gazdatestekből, vagy csak akkor, ha a személy súlyos sérülést szenvedett, esetleg elvesztette a fejét. A fej elvesztése alkalmával vagy a Plaga parazita irányítja tovább az egyéb testüregekből az izomzatot, vagy gusztustalan csápjaival az áldozat nyakán kibújva vezérli az egyes végtagokat. Gusztustalan látvány, mindazonáltal a fényre vonatkozó érzékenység miatt könnyen hatástalaníthatóak néhány rendkívül erős fényforrással mint pl. a Flashbang gránát (fényes jelzőrakéta, fénybomba). A játékban egyébként számos Plaga variáció előfordul: néhányan előbújnak a gazdatest halálos sérülésekor, és megpróbálják megsebesíteni az ellenséget, vagy pótolni próbálják az elvesztett testrészeket (mint pl. a kar, vagy a lábak). Alapvetően öt különböző típust különböztetünk meg közöttük:

6.3.2.1. Kasza-szerű Plaga: főként a falusiakban fordulnak elő. Mikor súlyos sérülést szenved a test, előbújnak rejtekhelyüknből és ún. „kaszáló" mozdulatokkal igyekeznek kárt tenni a támadóban.

6.3.2.2. Százlábú-szerű Plaga: szintén a fejvesztett gazdatestek, parancsnokok és Zealot-ok nyakán keresztül válik láthatóvá: támadása csupán egyetlen mozdulatra, mégpedig a támadó fejének teljes leharapásán alapul.

6.3.2.3. Facehugger-típus: képesek elhagyni a Zealot és kommandós gazdatestet és úgy támadásba lendülni. A gazdatest elhagyása általában halálos kimenetelű számukra.

6.3.2.4. Korbács-ostor-szerű típus: Colmillo, Garrador és Del Lago teremtményekben tanyáznak.

6.3.2.5. Leech Plaga: speciális típusok, amelyek csak hődetektoros készülékkel mutathatóak ki – főként a Regenerator-okban fordulnak elő, de találkozhatunk velük az Iron Maiden-ekben is.

6.3.3. A Plaga fejlődése

A Las Plagas múltja évszázadokkal ezelőttre nyúlik vissza. Valaha szerves parazita ragadozók voltak, akiket egy középkori vallásos szekta, a Los Illuminados fedezett fel Spanyolország egyik eldugott régiójában. A szekta felismerve a Queen Plaga és alattvalói kapcsolatát, arra használta a furcsa létformát, hogy újabb tagokat toborozzon magának. A sors iróniája, hogy pontosan egy arisztokrata szekta csoport, a néhai Salazar család fordult szembe a gyakorolt eszmével, így a Plaga példányokat végül a kastély mély katakombáiba záratták a világ elől annak tudatában, hogy többet soha senki nem akad rá a titokra. Évszázadokkal később Ramon Salazar, a nyolcadik Salazar generáció leszármazottja áldozatául esett Osmund Saddler, a Los Illuminados új, elborult elméjű vezetője agymosásának, így a következményekről tudomást sem véve csatlakozott a szektához és felnyittatta az évszázadok óta lezárt titkos katakombát. A hosszú idő következtében a Plaga paraziták ugyan látszólag fosszílissá váltak, valójában nem pusztultak el: mikroszkopikus nagyításban tisztán látszott, hogy spórák szintjén életjeleket mutattak. A környéken ténykedő bányászok, és a feltárók szembesültek először a veszedelemmel: a belélegzett spórák növekedésnek indultak a szervezetükben, majd egy idő után újra életre keltették az elfeledett ragadozó fajt. Nem sokkal az incidenst követően Saddler-nak és tudósainak sikerült a spórákból Plaga tojásokat nemzeni, amelyből manuálisan keltette ki a parazitákat, és ültettette be őket a környék élővilágába, valamint emberi lakosaiba. Ekkor került a képbe Albert Wesker, aki a Luis Sera által küldött és Ada Wongnak címzett üzenetek elfogásából és lehallgatásából értesült a parazita létezéséről. A bio-organikus teremtmény kiváló táptalajnak bizonyult volna Albert kutatásaihoz, ugyanis a titkolt terveként dédelgetett Umbrella újjáélesztéshez tökéletes lehetőséget szolgáltatott a felfedezés. Elküldte a neki köszönettel tartozó Ada Wong-ot, hogy szerezzen mintát a Plaga parazitából. Ada ugyan csak a második ügynök volt (Albert előtte Jack Krausert szemelte ki a miszszióra, akinek az lett volna a feladata, hogy titkos ügynökként épüljön be a Saddler vezényelte elit csapatba, de a szektavezér végül nem hitt neki) de sikerrel járt – viszont az eltulajdonított parazitát nem Albertnak, hanem a fedőnevén csak „A szervezet"-nek adta át, akivel már régóta szoros kapcsolatot ápolt – mondhatni, nekik dolgozott egészen addig, amíg Albert meg nem mentette korábban az életét az egyik bevetés alkalmával.

A szervezet egy titkos nemzetközi elit alakulat, amelynek a célja az összes bio-organikus vírus minta beszerzése és ellen-vakcina kifejlesztése. Az Umbrella feloszlatását követően Albert is megpróbált saját hasznára gyümölcsöző kapcsolatot kialakítani a titkos társasággal, ám azok nem bíztak meg benne – jogosan. A sorozatos vitákat követően Albert végül saját önálló hadjáratba kezdett (főleg amiatt, mert újra felcsillant az Umbrella feléledésének lehetősége – további információkért lásd: Albert Wesker, RE4) és ezért vesz részt a Los Illuminados incidensben is.

6.3.4. Plaga karakterisztika: A Las Plagas olyan vírustörzs, amely a gazdatestben helyezkedik el és az idegrendszerhez csatlakozva felülbírálja annak minden funkcióját – ezáltal átvéve a célszemély elméje feletti irányítást. A fejletlen parazita a tüdők között helyezkedik el, közvetlenül a szív alatt, ahol elérheti a gazdatest gerincoszlopát, amelyben az idegpályák találhatóak. A paraziták speciálisan szociálisak, tehát nem fejtenek ki romboló hatást a belső szervekben, együtt élnek a gazdatesttel. Luis Sera kutatásaiból kiderül, hogy kollektív intelligenciával rendelkeznek. Egy elmélet szerint kommunikálni is képesek egymással, amely egy teljesen egyedi, más élőlények számára a hallható spektrumon kívül eső hangfrekvencián történik – bár ez csak feltevés, tudományosan nem bizonyított. Annak ellenére, hogy a Ganadosok Saddler-nek és a Master Plaga-t tartalmazó botjának irányítása alá esnek, a paraziták hűsége a gazdatesttől is függ. Amellett, hogy befolyásoló hatással bírnak, számos különböző mellékhatásokat is okoznak: véres köhögést, vonaglást, rángatózást, eszméletvesztést, hallucinációkat és rémálmokat, vérrögöket, a vérerek kitüremkedését, a bőr (szürkés) és a szem (vöröses) színének elváltozását is előidézhetik. A paraziták számos felhasználá-

si területe ismert: amellett, hogy embereket lehet irányítani vele, az állatokat és egyéb élőlényeket is képesek megfertőzni (lásd: farkasok, kutyák), sőt mutációk is előállíthatóak velük (lásd Saddler kutatóinak kreálmányai: El Gigante, Regenerator, Novistador, U3) a saját és emberi gének kereszteződésének köszönhetően. Saddler kivételével minden Los Illuminados tag Plaga parazitával fertőzött – habár néhány előkelő személyiség egyedi, ún. Queen Parazitával oltotta be magát (Mendez és Salazar), amely a hangfrekvenciás jelek segítségével kordában tudja tartani a Ganadosokat. A Ganados és Colmillos végzetes sérülésekor történő előbukkanásukon és átalakulásukon kívül nincs ismert mutagén jellemzőjük – szemben pl. az Umbrella vírusaival, amelyek folyamatosan mutálódnak életciklusaik során. A Novistador és a Garrador típusok ugyan sejtátalakulással előidézett teremtmények, de nem a Plaga fertőzésnek, hanem génállományaik kereszteződésnek tudható be az elváltozás (szándékos előidézés miatt). A Plaga paraziták igazi veszélye (a képességeik és tulajdonságaik mellett) a rejtőzködésük hatalma: a vörös szem effektus, vagy a néhány külső elváltozástól eltekintve nincs semmi árulkodó jel, hogy az adott célszemély fertőzött egyén-e vagy sem. Érdekesség, hogy az elme feletti irányítást átvevő, gyenge, gyógyítható vírusfertőzések a valóságban is léteznek: ezt Luis Sera jegyzeteiből is kideríthetjük.
A Spanyol fiú három típust is megjelöl ezek közül: Dicrocoelium dendriticum, Galactosomum, Leucochloridium. Ha egy személy a parazitafertőzés után, a spórából való teljes kifejlődés előtt gyógyszeres és sebészeti beavatkozáson esik túl, semlegesíthető a testében levő vírus. Ha a parazita már kifejlődött, az egyetlen lehetséges elpusztítási módszer egy sugárkezelési eljárás (speciális tablettákkal megakadályozható a tovább fejlődés erre az időre), amely rendkívül fájdalmas beavatkozás, ugyanakkor maradandó károsodást okozhat a gazdatest elméjében is, sőt! Ha a parazita elérte a felnőtt kort, akár meg is ölheti a pácienst – ezért fontos a mielőbbi felismerés.
Luis Sera, aki Saddler kutatójaként elárulta őt, épített egy operáló masinát – a Plaga Removal Laser-t, amely képes előállítani azt a sugarat, ami elpusztítja a parazitát (a PS2-es verzióban ennek az eszköznek a hordozható változata rejtett fegyverként használható). A Las Plagas rendkívül érzékeny a fényre, ezért csak éjszaka mutathatja meg igazi mivoltát: ekkor egy fénygránáttal azonnal elpusztíthatóvá válik.

6.4. Fegyverek, felszerelések

6.4.1. Handgun osztály

Az átlagos kézifegyverek 9 mm-es muníciót használnak, és általában az alap lőfegyvertípust képviselik a játékokban (kivétel ez alól Leon lábszártartóban tárolt harci kése). Kiváló alternatívát jelentenek mozdulatlan célpontok (pl. madarak és Treasure-ok), illetve vész esetén kisebb csoportok vagy távolabbra levő közepes méretű hordák ellen. Mivel a 9 mm-es lőszerből van a legtöbb elszórva a játéktéren, a Handgun osztály fegyvereit általában ott használod, ahol szükség van rá.
Az alábbiak az adott fegyvertípusra vonatkozó egyedi tulajdonságokat tartalmazzák. A szintezések az alap és a maximálisan elérhető fegyver upgrade egyes típusértékeit mutatják. Zárójelben az ellenértékek szerepelnek.

6.4.1.1. Handgun

- Alapár: a játék kezdetekor megkapod (vagy 8.000 PTA)
- Inventory hely: 3x2
- Teljesen upgradelt összes költség: 198.000 PTA
- Teljesen upgradelt eladási ár: 103.750 PTA
- Első szint: tűzerő 1.0, tüzelési gyorsaság 0.47, újratöltési idő 1.73, kapacitás 10.
- Utolsó szint (6): tűzerő 2.0 (20.000), tüzelési gyorsaság 0.33 (12.000), újratöltési idő 0.87 (10.000) kapacitás 25 (12.000).
- Exkluzív addon: öt lövés leadásakor nagyban nő a kritikus fejlövés arány (57.000)

A Handgun egyetlen érdekessége, hogy ingyenes – Leon alapfelszerelésének része a játék kezdetekor. Tipp: az exkluzív addon felesleges; olcsóbban lényegesen jobb maroklőfegyvereket használhatunk a későbbiekben.

6.4.1.2. Red9

- Alapár: 14.000 PTA
- Inventory hely: 4x2
- Teljesen upgradelt összes költség: 335.000 PTA
- Teljesen upgradelt eladási ár: 168.200 PTA
- Első szint: tűzerő 1.4, tüzelési gyorsaság 0.53, újratöltési idő 2.73, kapacitás 8.
- Utolsó szint (6): tűzerő 3.5 (45.000), tüzelési gyorsaság 0.40 (15.000), újratöltési idő 1.67 (10.000) kapacitás (22.000).
- Exkluzív addon: Tűzerő növelése 5.0-ás szintre (80.000).

A teljes upgrade elérésekor a Red9-nek van a legnagyobb tűzereje a Handgun kategóriában. Sajnálatos módon ebben az esetben ennek a lőfegyvernek szükséges a legtöbb hely az inventoryban (11). Megjegyzés: a maximális teljesítmény eléréséhez szükség van a 4000 PTA értékű célzás rásegítő megvásárlására is (Stock).

6.4.1.3. Punisher

- Alapár: 20.000 PTA (vagy tíz medál megszerzése ellenében ingyen a kereskedőtől)
- Inventory hely: 3x2
- Teljesen upgradelt összes költség: 266.000 PTA
- Teljesen upgradelt eladási ár: 148.900 PTA
- Első szint: tűzerő 0.9, tüzelési gyorsaság 0.47, újratöltési idő 1.70, kapacitás 10.
- Utolsó szint (6): tűzerő 1.9 (35.000), tüzelési gyorsaság 0.33 (20.000), újratöltési idő 0.83 (18.000) kapacitás 28 (24.000).
- Exkluzív addon: Egyetlen töltény öt testet szel át egyidejűleg (40.000)

Mielőtt az exkluzív addont megvásárolnánk, már akkor is két ellenfelet átvisz a golyó. Ez bőven elég, mert legtöbb esetben elég gyorsan mozogsz ahhoz, hogy ne kelljen ötöt egyszerre leszedned. Másfelől a nagyobb tűzerejű fegyverek sokkal alkalmasabbak nagyobb tömegek leküzdésére.

Megjegyzés: az 1.1-es tűzerő frissítés ingyenesen is megszerezhető, ha a tíz helyett mind a tizenöt medaliont megszerzed a kereskedőnek.

6.4.1.4. Blacktail

- Alapár: 24.000 PTA
- Inventory hely: 3x2
- Teljesen upgradelt összes költség: 362.000 PTA
- Teljesen upgradelt eladási ár: 182.000 PTA
- Első szint: tűzerő 1.6, tüzelési gyorsaság: 0.47, újratöltési idő 1.70, kapacitás 15.
- Utolsó szint (6): tűzerő 3.0 (35.000), tüzelési gyorsaság 0.27 (20.000), újratöltési idő 0.83 (15.000), kapacitás 35 (25.000).
- Exkluzív addon: a tűzerő növelése 3.4-re (80.000).

A Blacktail remek fegyver, gyorsan újratölthető, remek célzási képességgel és tűzerővel bír. Ez a legkésőbb megszerezhető pisztoly.

6.4.1.5. Matilda

- Alapár: 70.000 PTA (ingyenesen elérhetővé válik a játék teljesítése után)
- Inventory hely: 5x2
- Teljesen upgradelt összes költség: 303.000 PTA
- Teljesen upgradelt eladási ár: 155.750 PTA
- Első szint: tűzerő 1.0, tüzelési gyorsaság 0.47, újratöltési idő 1.73, kapacitás 15.
- Utolsó szint (6): tűzerő 2.0 (35.000), tüzelési gyorsaság 0.47, újratöltési idő 0.87 (15.000), kapacitás 30 (20.000).
- Exkluzív addon: a kapacitás növelésre 100-ra (35.000).

A Matilda remek fegyver: egyidejűleg három töltényt képes kilőni, rendkívül nagy sebességgel. Meg is nyerhető, ha egy alkalommal teljesíted a játékot. Érdekesség, hogy a Matilda név Natalie Portman játszotta lány keresztneve

volt Luc Besson, Leon a Profi c. filmjében. Az RE4 több ponton is hasonlóságokat mutat a mester filmjeiben látottakkal.

6.4.2. Shotgun osztály

A Shotgun a korábbi RE epizódokhoz hasonlóan a legfontosabb és legtöbbet használt fegyverkategória a negyedik részben is. Jelentős tűzereje mellett nagy hatósugara miatt több célpontot is képes egyszerre megsebezni.

6.4.2.1. Shotgun

- Alapár: 20.000 PTA (vagy ingyen megszerezhető a faluban)
- Inventory hely: 8x2
- Teljesen upgradelt összes költség: 312.000 PTA
- Teljesen upgradelt eladási ár: 167.440 PTA
- Első szint: tűzerő 4.0, tüzelési gyorsaság 1.53, újratöltési idő 3.03, kapacitás 6.
- Utolsó szint (6): tűzerő 8.0 (45.000), tüzelési gyorsaság, 1.53, újratöltsi idő 1.50 (15.000), kapacitás 18 (20.000).
- Exkluzív addon: maximális tűzerő produkálása bármely távolságból (90.000)

Az alap Shotgun nem sokkal már a játék kezdete után fellelhető. Alap tulajdonságai remekül skálázhatóak a bővítések segítségével – érdemes rá áldozni.

6.4.2.2. Riot Gun

- Alapár: 32.000 PTA
- Inventory hely: 8x2
- Teljesen upgradelt összes költség: 415.000 PTA
- Teljesen upgradelt eladási ár: 208.700 PTA
- Első szint: tűzerő 5.0, tüzelési gyorsaság 1.53, újratöltési idő 3.03, kapacitás 7.
- Utolsó szint (6): tűzerő 8.0 (50.000), tüzelési gyorsaság 1.53, újratöltési idő 1.50 (20.000), kapacitás 17 (25.000).
- Exkluzív addon: tűzerő növelése 10.0-ra (120.000)

A Riot Gun igazi előnye köznapi társával szemben az, hogy sokkal gyorsabban lehet vele lőni, célozni és fordulni – minden más tekintetében hasonló értékekkel rendelkezik.

6.4.2.3. Striker

- Alapár: 43.000 PTA
- Inventory hely: 5x2
- Teljesen upgradelt összes költség: 392.000 PTA
- Teljesen upgradelt eladási ár: 206.650 PTA
- Első szint: tűzerő 6.0, tüzelési gyorsaság 0.73, újratöltési idő 3.00, kapacitás 12.
- Utolsó szint (6): tűzerő 12.0 (60.000), tüzelési gyorsaság 0.73, újratöltési idő 1.50 (15.000), kapacitás 28 (25.000).
- Exkluzív addon: Kapacitás 100-ra növelése (60.000).

A Striker rendelkezik a Shotgun kategóriás lőfegyverek közül az egyik legnagyobb tűzgyorsasággal, a legjobb tűzerővel és a három shotgun közül a maximális kapacitással. Hátránya: csak hosszú idő múltán szerezhető meg.

6.4.3. Rifle osztály

Nem mondom, hogy a Rifle kategória elengedhetetlenül szükséges, de magaddal szúrsz ki, ha nem használod a játék során. A távcsöves puskák kifejezetten a távolabbi, nehezen eltalálható célpontok likvidálása szolgálnak. Nagyon sok nehézségtől kímélheted meg magad, ha messziről leszeded az életedet keserítő célpontokat. Egyetlen találattal akár több ellenséget is megölhetsz, nagy ereje miatt azonban a messzehordó puska közeli bossok ellen is hatásos fegyver. Ha nem használsz távcsövet, sok szórakozástól fosztod meg magad: a távcsővel való célzás meglehetősen jó időtöltés, ráadásul egy kis ráfordítással még izgalmasabbá tehető móka. A két válfaj között lényegi eltérés nincs; a neked tetszőt is használhatod mindenhol nyugodtan.

6.4.3.1. Rifle

- Alapár: 12.000 PTA
- Távcső ár: 7.000 PTA
- Inventory hely: Rifle: 9x1, távcső: 3x1
- Teljesen upgradelt összes költség: 296.000 PTA
- Teljesen upgradelt eladási ár: 149.950 PTA
- Első szint: tűzerő 4.0, tüzelési gyorsaság 0.67, újratöltési idő 4.00, kapacitás 5.
- Utolsó szint (6) tűzerő 12.0 (35.000), tüzelési gyorsaság 0.67, újratöltési idő 2.33 (18.000), kapacitás 18 (25.000).
- Exkluzív addon: a tűzerő 18.0-ra növelése (80.000)

A standard Rifle igen erőteljes fegyver, bár egy kicsit lassú. Az első lövés után a távcső nézet deaktiválódik, és az újratöltéssel folytatódik – ez kicsit nehézkessé teszi a használatot.

6.4.3.2. Rifle (félautomata)

- Alapár: 35.000 PTA
- Távcső ár: 10.000 PTA
- Inventory hely: Rifle: 7x2, távcső 3x1
- Teljesen upgradelt összes költség: 361.000 PTA
- Teljesen upgradelt eladási ár: 182.600 PTA
- Első szint: tűzerő 7.0, tüzelési gyorsaság 1.43, újratöltési idő 2.33, kapacitás 10.
- Utolsó szint (6): tűzerő 15.0 (40.000), tüzelési gyorsaság 1.43, újratöltési idő 1.33 (18.000), kapacitás 24 (25.000).
- Exkluzív addon: a tüzelési gyorsaság 0.40-re csökkentése (80.000).

A félautomata Rifle rendkívül gyors tüzelésű fegyver – főleg akkor, ha az exkluzív addon-nal van felszerelve. A tüzelés után a távcső nézet továbbra is elsődleges marad, így az újratöltés nem zavar meg a koncentrációban.

6.4.4. Magnum osztály

A tűzerő tekintetében egyértelmű, hogy a Magnumok viszik el a pálmát a történetben. Ennek azonban hátránya is van: kevés helyen lelhető fel, ráadásul a vásárlása is elég borsos árba kerül. Sok helyet foglal az inventoryban, ugyanakkor megéri magunknál tartani, ugyanis piszkosul erős és hatékony fegyver hírében áll. Csak két helyen szerezhetsz belőle a játék első felében. A Handcannon típus .50-es kaliberű tölténnyel, a Broken Butterfly és a Killer7 pedig .45-ös kaliberű munícióval operál.

6.4.4.1. Broken Butterfly

- Alapár: 38.000 PTA (vagy ingyen szerezhető a kastély környékén – további információkért lásd a végigjátszást)
- Inventory hely: 4x2
- Teljesen upgradelt összes költség: 455.000 PTA
- Teljesen upgradelt eladási ár: 249.500 PTA
- Első szint: tűzerő 13.0, tüzelési gyorsaság 0.70, újratöltési idő 3.67, kapacitás 6.
- Utolsó szint (6): tűzerő 28.0 (70.000), tüzelési gyorsaság 0.70, újratöltési idő 2.33 (20.000), kapacitás 12 (25.000)
- Exkluzív addon: a tűzerő növelése 50.0-ra (150.000)

A .45-ös kaliberű fegyvert nemhogy ingyen szerezheted meg, de a teljes upgrade segítségével .50-est fabrikálhatsz belőle. Bámulatos!

6.4.4.2. Killer7

- Alapár: 77.700 PTA
- Inventory hely: 4x2
- Teljesen upgradelt összes költség: 337.700 PTA
- Teljesen upgradelt eladási ár: 172.350 PTA
- Első szint: tűzerő 25.0, tüzelési gyorsaság 0.70, újratöltési idő 1.83, kapacitás 7.
- Utolsó szint (3): tűzerő 35.0 (78.000), tüzelési gyorsaság 0.70, újratöltési idő 0.93 (30.000), kapacitás 14 (40.000).
- Exkluzív addon: nem ismert.

Átlagos Magnum, exkluzív felszereltség nélkül, maximálisan három továbbfejleszthető tartozékokkal.

6.4.4.3. Handcannon

- Alapár: ingyenes, feltéve ha összeszeded az öt csillagot mind a négy pályán az összes karakterrel, a Mercenaries c. minijátékban.
- Inventory hely: 4x2
- Teljesen upgradelt összes költség: 790.000 PTA
- Teljesen upgradelt eladási ár: 0 PTA (de ki is akarná eladni ?)
- Első szint: tűzerő 30.0, tüzelési gyorsaság 1.17, újratöltési idő 3.67, kapacitás 3.
- Utolsó szint (6): tűzerő 60.0 (120.000), tüzelési gyorsaság 1.17, újratöltési idő 1.83 (50.000), kapacitás 10 (50.000).
- Exkluzív addon: a tűzerő növelése 99.9-re, plusz végtelen mennyiségű muníció (200.000).

A Handcannon az RE4 Szent Grálja. Ha sikerül a maximális upgrade-t végrehajtani rajta, akkor a legerősebb fegyverré avanzsálódik a játékban – megszerzése nem könnyű, de nem is lehetetlen. Érdekesség, hogy más típusú muníció szükséges hozzá, mint a másik kettő magnum esetében.

6.4.5. TMP osztály

A TMP alapvetően egy gyorstüzeléssel rendelkező gépfegyver osztály, amelynek valójában csak egyetlen képviselője létezik, ez pedig maga a TMP. Tulajdonképpen csak akkor érdemes begyűjteni, ha sok a felesleges PTA, mivel más hasznos bővíthető fegyvertípusok is rendelkezésre állnak a nagyobb csoportok feloszlatásához.

6.4.5.1. TMP

- Alapár: 15.000 PTA
- Bővítés ár: 4.000 PTA
- Inventory hely: TMP: 3x2. Bővítés 2x2
- Teljesen upgradelt összes költség: 339.000 PTA
- Teljesen upgradelt eladási ár: 173.900 PTA
- Első szint: tűzerő 0.4, tüzelési gyorsaság 0.10, újratöltési idő 2.37, kapacitás 30.
- Utolsó szint (6): tűzerő 1.2 (35.000), tüzelési gyorsaság 0.10, újratöltési idő 1.17 (15.000), kapacitás 250 (35.000).
- Exkluzív addon: a tűzerő 1.8-ra emelése (100.000).

Alacsony tűzerővel, ám igen gyors szórási sebességgel és nagy tárkapacitással rendelkező automata fegyver.

6.4.6. Egyéb fegyverek osztály

Ebbe a kategóriába azok a fegyverek tartoznak, amelyek nem sorolhatóak egyik fentebbi osztályba sem. A Mine Thrower kivételével nem bővíthetőek – nem szükségszerű a beszerzésük, hacsak nem tengődik a játékos hatalmas elkölthető PTA vagyonokban, vagy nincs kedve másodszor is végigjátszani a történetet (bár ekkor Infinite Launcher-t és a Chicago Typewritert sem szerezheted meg).

6.4.6.1. Mine Thrower

- Alapár: 28.000 PTA
- Célzás segítő: 8.000 PTA
- Inventory hely: Mine Thrower: 5x2, célzás segítő: 2x2
- Teljesen upgradelt összes költség: 219.000 PTA
- Teljesen upgradelt eladási ár: 112.000 PTA
- Első szint: tűzerő 2.0, tüzelési gyorsaság 1.33, újratöltési idő 3.43, kapacitás 5.
- Utolsó szint (3): tűzerő 6.0 (45.000), tüzelési gyorsaság 1.33, újratöltési idő 2.57 (18.000), kapacitás 10 (40.000).
- Exkluzív addon: a töltetek számára hőkövetés, illetve nagyobb sérülési hatósugár elérése (30.000).

Bár a Mine Thrower kétséget kizárólag mókás fegyver, és erős sebzést okoz, valójában csak egy másodlagos alternatíváját szolgáltatja a magnum osztálynak. Egyfelől a muníció ritkasága, másfelől a magnum töltények hasonló ereje miatt. Bár célzás segítőt is lehet rá fabrikálni, a Mine Thrower enélkül is működik.

6.4.6.2. Rocket Launcher

- Alapár: 30.000 PTA
- Inventory hely: 8x2
- Teljesen upgradelt összes költség: 30.000 PTA
- Teljesen upgradelt eladási ár: 15.000 PTA

Az RE4 ismertetője szerint a rakétavető impozáns sebzést generáló fegyver – bár csak egyetlen rakéta használható vele. 30.000 PTA feláldozásával garantált, hogy a nagy tömegbe juttatott robbanótöltet senkit sem hagy életben. Egy kis kézügyesség feltételezésével ugyanakkor felesleges pénzkidobás, ugyanis némileg gyengébb fegyverrel is kivitelezhető a gyors halál.

6.4.6.3. Rocket Launcher Special

- Alapár: ingyenes, Ada nyújtja át a végső összecsapás alkalmával
- Inventory hely: 8x2
- Eladási ár: 30.000 PTA

Felépítését tekintve ugyanaz a rakétavető, mint az standard típus azzal a különbséggel, hogy ezt a példányt Ada nyújtja át a főboss elpusztításához. A játékoson múlik, hogy ezzel pusztítja-e el a szörnyeteget, vagy a következőleg kezdett játékban értékesíti-e.

6.4.6.4. Infinite Launcher

- Alapár: 1.000.000 PTA
- Inventory hely: 8x2
- Eladási ár: 500.000 PTA

Ez a speciális fegyver csak akkor válik elérhetővé, ha egy alkalommal már teljesítetted a programot. Alapjaiban véve egy rakétavető, amely végtelen mennyiségű lőszerrel rendelkezik. Mielőtt 1.000.000 Peseta-t elköltenél erre a szépségre javaslom, szerezd meg a Chicago Typewritert, amit vess be a nehéz helyzetekben. Utóbbi ugyanúgy megállja majd a helyét, mint a végtelen lőszerrel ellátott rakétavető.

6.4.6.5. Chicago Typewriter

- Alapár: 1.000.000 PTA
- Inventory hely: 7x3
- Eladási ár: 500.000 PTA

Bár ez a régi géppuska sok helyet foglal el a tárgyaid között, tudvalevő, hogy a megszerzése után feleslegessé válik minden korábbi gyengébb osztályba sorolt lőfegyver. Gyakran említést tesznek róla a játékban és az interneten is, ám csakis akkor szerezhető meg, ha egy alkalommal már a főjátékot és az Assignment Ada c. minijátékot is teljesítetted. Az Assignment Ada amellett, hogy nagyon jó szórakozás, rengeteg meglepetést is tartogat a számodra, így érdemes végigszenvedni. Bár nincs feltüntetve, de az újratöltési idő 1.63 mp alatt végbemegy – noha soha nem szükséges betárazni.

6.4.7. Kiegészítő felszerelés és fegyverzet

6.4.7.1. Flash Grenade: fénygránát, amely nem sebzi ugyan meg a legtöbb célpontot (Las Plagasra halálos), de az adott hatótávolságban minden élőlényt megvakít.

6.4.7.2. Hand Grenade: mezei kézigránát, amely a robbanásokat fémdarabok százait repíti a közvetlen környezetében található célpontok húsába. Remek trükk csapatban támadó Ganadosok feloszlatására. Vásárolni nem lehet, így csak a játéktéren elszórt darabokat használhatod fel.

6.4.7.3. Handgun ammo: további információkért lásd: RE2.

6.4.7.4. Incendiary Grenade: gyújtógránát, amely tűzben égeti el a célpontot. A legerősebb a három típus közül.

6.4.7.5. Infrared scope: infravörös célzóberendezés, amely bármilyen .223-as kaliberű puskához használható. A speciális látókészülék minden mozgó célpontról hőképet készít, és láthatóvá teszi a gazdatestekben levő Plaga parazitákat. Leon számára elengedhetetlen az Iron Maiden és Regenerator típusú célpontok likvidálásához.

6.4.7.6. Magnum bullets: további információkért lásd: RE.

6.4.7.7. Rifle ammo: bármilyen .223-as kaliberű távcsöves puskához használható töltény, 10-es kiszerelésben.

6.4.7.8. Shotgun ammo: további információkért lásd: RE.

6.4.7.9. Scope (Mine Thrower): speciálisan a Mine Thrower számára készített célzóberendezés, amely hosszabb távolságú célzást és pontos találatot hivatott segíteni. Kiegészítő, külön lehet megvásárolni.

6.4.7.10. Stock (Red9): válltámasz a 9 mm-es Red9-es kézifegyverhez. Elnyeli és csökkenti a ravasz meghúzása után kifejtett erő 80 %-át, növeli a lövész képességet, illetve a komfortérzést. Külön megvásárolható addon.

6.4.7.11. Stock (TMP): Fém válltámasz a 9 mm-es félautomata TMP Uzi géppisztolyhoz. Elnyeli és csökkenti a ravasz meghúzása után kifejtett erő 80%-át és növeli a lövész képességet, illetve a komfortérzést. Külön megvásárolható addon.

6.4.7.12. TMP Ammo: Ötvenes kiszerelésű 9 mm-es töltény a TMP félautomata géppisztolyhoz – nagyon hasznos lőszer, kevés található belőle.

6.4.8. Felszerelések, tárgyak

6.4.8.1. Blue Eye: a kék kő sarkain található foglalatdarabok azt sejtetik, hogy valaha egy antik tárgy darabja volt. Értéke: 3000 PTA. HelyE: A Novistador elpuszítása után kapod – kombináld a Butterfly Lamppal a nagyobb érték elérése érdekében.

6.4.8.2. Butterfly Lamp: kitűnő állapotban levő, lepkemotívummal díszített antik lámpa, amely három üres foglalattal rendelkezik. A vörös, kék és zöld ékkövekkel történő kombináció értéknövelő hatású. Értéke: 4500 PTA, az ékkövekkel kombinálva 32.000 PTA. Helye: Börtön szekció, 2. pályaszakasz, illetve a BallRoom.

6.4.8.3. Camp Key: rozsdás kulcs, a táborban levő ajtót nyitja. Helye: a hídon levő láncfűrészes elpusztítása után kapod – a nyakában lóg.

6.4.8.4. Castle Gate Key: kecskemotívummal díszített kulcs, amely a várba vezető főkaput nyitja. Helye: a kastélyba való bejutást követő nyugati szoba.

6.4.8.5. Dirty Brass Pocket Watch: ékszer, amelyet alaposan megrágott az idő vasfoga. Értéke: 1.000 PTA. Helye: Mendez házában, a faluban találod.

6.4.8.6. Dirty Pearl Pendant: szintén régi ékszer – a nyakláncért a keres kedő 1.000 PTA-t ad. Helye: a farm.

6.4.8.7. Elegant Headdress: a ritka követ tartalmazó fejdísz teljes pompájában 10.000 PTA-t ér. Helye: 1. pályaszakasz alagút rész, 2. pályaszakasz, trónterem.

6.4.8.8. Emblem (Baloldali darab): az északkeleti kijárathoz szükséges kulcs baloldali darabja. Helye: a faluban található völgyszakasz.

6.4.8.9. Emblem (Jobboldali darab): Az északkeleti kijárathoz szükséges kulcs baloldali darabja. Helye: a faluban található völgyszakasz.

6.4.8.10. False Eye: Bitores Mendez bal műszeme. a faluból kifelé-, a várba befelé vezető kaput nyithatjuk ki vele. A megszerzéséhez Bitores Mendez-t kell elpusztítani.

6.4.8.11. Gallery Key: aranyból készült kulcs, rajta a Salazar család logójával. A Gallery Roomba vezető ajtót nyitja. Helye: a vörös csuhás célpontot kell likvidálni érte, a derekán lóg.

6.4.8.12. Goat Ornament: kecskét ábrázoló díszítés, amely a Grand Hallban használatos. Helye: Gallery Room, ahol a géppisztolyos vörös-csuhás célpontot kell érte likvidálni.

6.4.8.13. Golden Sword: arany diszkard. Helye a kastély barakk szekciója. A feladat: levenni a platina tartószerkezetről, majd áthelyezni az aranyra.

6.4.8.14. Green Catseye: ritka ékkő, amely egykoron valami nagyobb tárgy részét képezte. Értéke 3.000 PTA, a Beerstein-be illesztve növekszik az eladási értéke. Helye: 1. pályaszakasz, temető részleg.

6.4.8.15. Green Eye: zöld színű ékkő – további információkért lásd Blue Eye.

6.4.8.16. Insignia Key: egyedi szimbólummal ellátott különös kulcs, amely a hasonló megjelöléssel rendelkező ház ajtaját nyitja a faluban. Helye: a falu vezetőjének házában találod.

6.4.8.17. Jet-Ski Key: mackó kulcstartóval ellátott kulcs, amelyet Ada-tól kapsz a szigetről való elmenekülésre. A Jet-Ski beindításához szükséges.

6.4.8.18. Platinum Sword: platina díszkard, melyet a kastély barakk szekciójában találhatsz. Az arany tartószerkezetről kell leemelni, majd áthelyezni a platina-ra.

6.4.8.19. Prison Key: a földalatti tömlöcbe való bejutáshoz szükséges. Helye: a kastély hallgatótermének keleti folyosóján levő portréra van kifüggesztve.

6.4.8.20. Red Eye: vörös színű ékkő – további információkért lásd Blue Eye.

6.4.8.21. Round Insignia: kör alapú tárgy, furcsa szimbólummal a közepén. A temető közepén álló templomban levő ajtóba illeszthető. Helye: a faluban, a vízesés alatt.

6.4.8.22. Ruby: értékes vörös színű drágakő, amelyért a kereskedő 10.000 PTA-t ad. Helye: a láncfűrészes Ganados ejti el, miután elpusztult.

6.4.8.23. Spinel: bár apró méretűek, e féldrágakövekből elég sokat lehet találni a játék során. A kereskedő 2.000 PTA-t ad darabjáért.

6.4.8.24. Velvet Blue: kristály alapú anyag, 2.500 PTA értékkel – a kastély környékén akadhatsz rájuk.

6.4.8.25. Yellow Catseye: ritka ékkő – további információkért lásd: Green Catseye.

6.5. Minijátékok

6.5.1. Mercenaries: A játék egyszeri teljesítése után megnyílik a Mercenaries játékmód. Itt a minél nagyobb pontszám elérése a cél, ami a lehető legtöbb ellenfél legyőzésével érhető el. A négy választható pálya mindegyikén van egy megadott időkorlát, a játék ennek lejártakor (avagy halál esetén) ér véget, az ellenfelek ezalatt folyamatosan újratermelődnek. A nagyobb pontszám érdekében számos dolgot bevethetünk: mehetünk a kritikus, vagy egymást követő találatokra, és vehetünk fel homokórákat is, amelyek vagy a rendelkezésünkre álló időt, vagy az ellenfelek leöléséért járó pontszámot növelik meg. Kezdetben csak Leon-t választhatjuk, de a későbbiekben négy

másik karaktert (Ada, Krauser, Hunk, Wesker) is megnyithatunk - mindegyikük más fegyverarzenállal és tárgyakkal rendelkezik. Az elérhető legmagasabb rang megszerzéséhez érdemes jól betanulni a pályákat (a felrobbantható hordók, és a homokórák helyét), és mindig a megfelelő fegyvereket használni a ránk támadókkal szemben.

6.5.1.1. Tippek:

- ▶ a piros hordók robbannak, ha beléjük lősz
- ▶ Húzd ki elhalálozás nélkül a pályát, különben nem kapsz rangot
- ▶ Kombózhatsz, ha 10 mp. alatt több célpontot semmisítesz meg (több pont jár érte)
- ▶ Sárga üvegcse: extra időt ad, fehér színnel van jelölve a térképen
- ▶ Bónusz üvegcse: felvétele után fél percig minden célpont likvidálása 1000 pontot jelent
- ▶ A rangsor többféle lehet: 10000 pontig *, 20000 pontig **, 25000 pontig ***, 35000 pontig ****, 60000 pont felett ***** lesz a jutalmad.

6.5.2. Assignment Ada: Az Assignment Ada szintén a játék teljesítése után nyílik meg. Ez egy rövid mellékküldetés, melyben Ada-t irányíthatjuk - célunk az lesz, hogy összegyűjtsünk öt darab Las Plagas mintát. A minijáték helyszínéül a sziget szolgál, így a helyszínek és az ellenfelek mind-mind ismerősek lesznek - utóbbiak elhelyezkedése persze más lesz ez esetben. A minijáték egyetlen komoly kihívásának a végén belbukkanó boss-t, Krauser-t nevezhetjük, ugyanis rendkívül gyorsan mozog, a rendelkezésünkre álló hely azonban igen kicsi. Elsősorban a TMP-vel történő láblövésekkel bírhatjuk megtorpanásra, amikor pedig a helyiség másik felében van, érdemes a távcsöves puskát használni. Utóbbival trükközhetünk a harc megkönnyítése érdekében: ha elhagyjuk a helyszínt, és újból visszamegyünk, Krauser mindig tőlünk távol fog feltűnni - ezzel a ki-bejárkálgatós módszerrel könnyen elintézhetjük, ha a normális eszközökkel nem sikerül.

- ▶ A minták helye: Operating Room (halott test az ágy mellett), Freezer Room (szekrény), Confinement Room (alumíniumdoboz), Laboratory (a középen levő Cyro csövek egyike), Krauser (szimplán meg kell ölnöd)

6.5.3. Seperate Ways: A játék PS2 verziójában helyet kapott egy Seperate Ways nevű minijáték is, ami egyáltalán nem méltó a mellétett jelzőhöz, ugyanis egy több órás, játékmenetében a fő játékkal egyenértékű extrát kapunk személyében. Itt Ada szemszögéből játszhatjuk végig az egész sztorit: a történet öt küldetésre van bontva, melyek során bejárjuk majd a játék összes helyszínét - sőt, a fejlesztők néhány teljesen újat is készítettek, csak a mellékszál kedvéért. A sok új átvezető jelenet több, alapból megválaszolatlan kérdésre is választ ad, és remekül egészíti ki a történet Leon felőli oldalát.

6.5.3.1. Separate Ways végigjátszás: mielőtt bármibe is belekezdenél, néhány tanács a végigjátszás használatához: alapvető dolog, hogy amerre jársz, alaposan körülnézel – a kulcsfontosságú tárgyakra kitérek ugyan, de nagy mennyiségben találhatóak az egyes helyszíneken muníciók, gyógyító tárgyak és legfőképp ellenfelek, melyeket nem említek minden esetben.

6.5.3.1.1. Chapter 1: Ring the Church's Bell: A Ganados-ok támadását követően szegegesd fel a faluban található cuccokat, majd vedd az irányt a harangtorony felé. Itt Leon is felbukkan egy átvezető erejéig, amelyet követően újabb öldöklés vár rád. Mássz le, teremts rendet, majd figyeld a madarat, amelyik leejti azt a fényes tárgyat a tetőre. Lassan indulj el felé, majd a megfelelő Grapple Gun felirat megjelentekor használd az X gombot, majd az Insignia Key segítségével menj be a piros motívumokkal borított ajtón. A temetőn átjutva egy elhagyatott kis ösvényen keresztül fel tudod venni a templom jobb tövének környékén heverő Green Catseye-t, amelyet az épület mögötti szerkezetnél tudsz használni. Oldd meg a feladványt (3,4,3,3,3,4, 4), és máris megszerezted a Round Insignia-t. Várj egy kicsit: a kapu be fog záródni, te pedig cseréld ki az imént megszerzett Insignia-t a Green Catseye-el, majd a templom második emeletére jutva indítsd be a gépet és forgasd úgy a lencséket, hogy a jelzők a következőképpen legyenek: piros balra, kék le, zöld jobbra.

6.5.3.1.2. Chapter 2: Rescue Luis: A Homestad Ruins-hoz érve az épületben (a második helységben) nézd meg az átvezetőt, majd szaladj vissza Pueblo-hoz, majd vedd az irányt a falu vezetőjének házához (Chief's House). Az átvezető videó után a veszélyes fejszéket az Emergency Evade segítségével kerülheted el – a gyorsaság nem elég, végezned kell a célpontokkal is. Szaladj fel a lépcsősoron: a dolgozó irodába érve tied lehet egy vaskulcs (Iron Key) a dobozból, amellyel a lépcső aljánál levő ajtót tudod kinyitni. Tedd is meg, majd szaladj a ház felé, szedd le a láncfűrészest, és keresd meg a Lift Activation Key-t. A gondolakikötőben az irányítókonzolhoz érve vedd elő az imént felvett kulcsot, használd majd ülj be az egyikbe. A kapuhoz közel próbálkozz a Grapple Gun-nal a feljutáshoz, ahol egy El Gigante csata vár.

6.5.3.1.3. Chapter 3: Retrieve the Sample: Járd be a barlangot a felvehető cuccokért, majd harcolj egy kicsit addig, amíg a piros színben pompázó célpont el nem ér a kapuhoz és ki nem nyitja azt. Itt gyorsan vedd az irányt a kastély felé, ahol keresd meg a ketrecekkel teli helységet. A csapdába esés után lődd szét a zárakat, majd keresd meg a nyitott ládát az egyik közepén. Használd a mellékútvonalat majd a kereskedő helységen keresztülmenve keresd meg a kék ajtót és menj be rajta. A szökőkút környékén találni fogsz egy lezárt ajtót. A felirat alapján használd a Grapple Gun-t, amivel bejuthatsz az ablakon keresztül. Szerezd meg a homokórát a Gold Decor társaságával együtt, majd sétálj vissza a ketrechez és dobd a homokórát a ládába. A kinyílt ajtón Leon ugyan már harcol, de ne törődj vele: tedd te is ugyanezt. Kövesd az utat egészen Ashley fogvatartóig, akik megölik Luis Sera-t.

6.5.3.1.4. Chapter 4: Indulj az égő roncs túloldala felé, a Grapple Gun segítségével mássz fel a vízszintesen keresztbe futó csöveken, és irány a járat. Szedd le a Ganados-t, majd menj le, és keresd meg az égő roncsok közötti Golden Lynx-et. Jobbra mássz be a dobozok között a roncs felé. A környék túlsó felén használd a Grapple Gun-t, majd menj be az ajtón, az ágyút megtekintve le a lépcsőn, az átvezető után szedd le a Ganados-okat. A nagy dobozokat fedezékként is használhatod. Vedd fel a Blue Activation Key-t, majd hozd vele működésbe az ágyút, amellyel lődd ki a többit és az újabb Ganadosokat is. Irány le a lépcsőn, a létrán felmászva a mozgó platformokon át, amivel feljuthatsz a hajóra. A létrát használva juss fel a második szintre, a hasadékon átugorva pedig keresd meg a létra segítségével a környéken levő liftet. Az ágyúcsövek felbukkanása következtében csáklyázd fel magad, vedd fel a Red Activation Key-t, a jobb oldalról a Grapple Gun segítségével menj a rakodótérbe. A jobb oldali ágyút aktiváld a Red Activation Key segítségével, majd szedd szét a másik kettőt. Ha sikeres volt az akció, a visszaszámlálás alatt szedd le a perem széléről a Ganados-t, majd juss vissza a hajóra a mozgó platformokon keresztül. Irány a legfelső szint, majd a kapu. Haladj a lezárt kapuig, a mellette levő platformra átugorva a Grapple Gunnal juss fel a magas járatra és öld le a Ganados-t. A létrán feljutva, majd jobbra fordulva találhatsz egy Green Stone of Judgement-et, majd az ösvényen tovasétálva a szélén ugorj le. Keresd meg a létrát és vedd az irányt a jármű roncsai felé. A DK-i irányban haladj ameddig lehet és használd a Grapple Gun-t a feljutáshoz – a Leon és Krausert mutató átvezetőt figyelve nyomd meg a megfelelő pillanatban a gombot Leon megmentéséhez.

6.5.3.1.5. Chapter 5: Obtain the Sample: Vedd az irányt a táborban levő torony felé, ahol a torlasz miatt szedd le a Ganados-okat, míg az oldalsó járat meg nem nyílik előtted. Haladj jobbra, a zip-line-hoz érve csússz le, és aktiváld a kapcsolót. A zsalukon átjutva menj balra, fel a létrán, az alagúton át. Húzd meg a kapcsolót, majd ugorj le és irány a szemközti létra. Megint találni fogsz egy fegyveres őrizte kapcsolót: szedd le az őrt, húzd meg, mielőtt a zsaluk felé indulnál. A baloldal felé vedd az irányt, le a lyukba, amelyet egy átvezető követ. A fegyháznál fordulj balra, majd kapaszkodj fel a platformra a távolabbi helyen.

6.6. Extrák rejtett és titkos dolgok

6.6.1. Extrák rejtett és titkos dolgok (Gamecube verzió)

6.6.1.1. Extrák:

- Assignment Ada minijáték megnyerése: Teljesítsd a főjátékot legalább egy alkalommal
- Mercenaries c. minijáték megnyerése: Teljesítsd a főjátékot egy alkalommal
- Ada Wong-al történő játék: Szerezz négy csillagos eredményt a Pueblo helyszínen a Mercenaries-ben
- Albert Weskerrel történő játék: Szerezz négy csillagos eredményt a Waterworld helyszínen a Mercenaries-ben
- Hunk-al történő játék: Szerezz négy csillagos eredményt az Island Commando Base helyszínen a Mercenaries-ben
- Jack Krauser-el történő játék: Szerezz négy csillagos eredményt a Castle helyszínen a Mercenaries-ben

6.6.1.2. További megnyerhető extra tartalmak:

- Alternatív főképernyő: Teljesítsd a játékot egy alkalommal
- Broken Butterfly fegyver: az útvesztő déli sarkában találni fogsz egy lezárt ajtót. Gyere vissza Ashley-el, és némi (mohó) tétovázás után kinyitja neked az ajtót.
- Cicago Typewriter fegyver: Teljesítsd az Assignment Ada c. minijátékot
- Speciális ruhaneműk: Miután teljesítetted a játékot és a főmenübe kerülsz, az új játék kezdése és a Round Two opció mellett feltűnik egy új lehetőség, amely engedélyezi Leon és Ashley speciális öltözetének használatát. Leon az R.PD. egyenruháját, Ashley egy táncosruhát, Ada pedig a minijátékából ismert fekete együttest veheti fel az újabb kalandokhoz.
- Nehezebb játékfokozat: Ezt az opciót (Professional Difficulty) akkor választhatod majd, ha legalább egyszer teljesíted a játékot normal fokozaton. Semmi nem változik a játékmenet felépítésében, csupán a célpontok lesznek szívósabbak és veszélyesebbek.
- Infinite Rocket Launcher és Matilda Handgun: A két fegyver megszerzéséhez teljesítened kell a játékot, majd a „Round 2" játékot betöltve bármelyik kereskedőnél megvásárolhatod (meglehetősen borsos áron).
- Handcannon unlockolása: A Mercenaries minijátékban a karakterek mellett fegyverek megnyerésére is lehetőség nyílik (részleteket látsd feljebb). A Handcannon-hoz az összes karakterrel az összes szinten ötcsillagos eredményt kell elérni. A brutális fegyver teljes upgrade-jéhez 790.000 PTA szükségeltetik (további információkért lásd a fegyverek fejezetet.).
- Punisher pisztoly: a küldetést adó kereskedőnek van egy titkos kérése is: kutass át két szektort, majd az ott elrejtett 15 kék medálból gyűjts be legalább kettőt a Punisher megszerzéséhez.
- Alternatív zenei aláfestés az Assignment Ada c. minijáték stáblistája alatt: nincs más dolgod, mint egyszer végignéni a legördülő sort, majd mikor az újbóli lejátszásra vonatkozó kérdésre igennel válaszolni. A második alkalommal már egy alternatív dallamot hallhatsz.
- Del Lago titok: Ha első alkalommal kerülsz a Del Lago körzetbe, állj a dockra és lőj nyolcszor a vízbe – a várt hatás nem marad el.
- Extra ellenfelek: ez a trükk valójában csak még több pusztítást hoz a környékre, de a folytatást tekintve elég hasznos technika. A temető környékén, ahol a templomban Ashley-t tartják fogva, található egy harangtorony, ahol a harangot megkongatva Ganadosok egész hullámai törnek elő a környékről. Három alkalommal játszhatod el: kétszer a barlang bejárata felől, harmadszor pedig a híd környékéről érkezik a hullám.
- Titkos trailerek: Ha a főképernyőn semmilyen gombhoz nem nyúlsz, kb. 1 perc múlva egy olyan trailer játszódik le, amit sehol máshol nem láthatsz. Ha a megtekintése után hasonlóképp cselekedsz, a 2004-es Tokyo Game Show-on lejátszott bemutató kerül a képernyőre. A videókat akárhányszor megtekintheted, ha megismétled a fentebbi mozzanatot.
- Killer7 kapcsolat: a játék későbbi szakaszában vásárolhatsz egy Killer7-es elnevezésű fegyvert a kereskedőtől. Az erőteljes magnum elnevezésével kapcsolatos inspirációt a Capcom másik sikergyanús, furcsa FPS-ének címe adta.
- Jet Ski ugrás: a Jet Skivel való menekülés alatt, ha a géppel való ugrás közben lenyomod az L+R gombokat, Leon látványos mutatványt produkál.
- Alternatív főképernyő irányítási metódus: A C-stick segítségével mozgathatod a háttérképet jobbra-balra, az L-R gombokkal pedig zoomolhatsz rá.
- Bottle Caps: Miután bejutsz a kastélyba, és átszaladsz a Hall of Water-en az Observation Hall-Ba (megfigyelő terem), rövidesen szembetalálkozol a kereskedővel. Találni fogsz egy kék ajtót, rajta aranyszínű gravírozással – menj be rajta, majd kezdd el a célzós gyakorló játékot. Válaszd az „A" játékmódot, és indulj neki: bizonyos helyeken találhatsz a bejárathoz hasonló ajtókat – menj be rajtuk, majd teljesítsd a feladatot 3000 pont, vagy afelett, és szerezz be belőle 6 db. kupakot. Ha megvan az előírt mennyiség, beszélj a kereskedővel és fejezd be a játékot. Ha az adott játékmódban sikerül hat különböző kupakot összevadászni, nem kevés PTA-t kapsz érte ajándékba.

6.6.1.3. Karakterek megnyerése (minijátékokban):

- Ada Wong: Szerezz legalább 4000 pontot az „A" játékmódban, vagy szedd le az összes célpontot ugyanebben az opcióban.
- Ashley Graham: Szerezz legalább 3000 pontot az „A" játékmódban
- Bella Sisters: Szerezz legalább 4000 pontot a „B" játékmódban, vagy szedd le az összes célpontot ugyanebben az opcióban.
- Don Diego: Szerezz legalább 3000 pontot a „B" játékmódban
- Don Esteban: Szerezz legalább 3000 pontot a „B" játékmódban
- Don Jose: Szerezz legalább 3000 pontot a „B" játékmódban
- Don Manuel: Szerezz legalább 3000 pontot a „B" játékmódban
- Don Pedro: Szerezz legalább 4000 pontot a „C" játékmódban
- Dr. Salvador: Szerezz legalább 3000 pontot a „B" játékmódban
- Isabel: Szerezz legalább 3000 pontot a „D" játékmódban
- J.J.: Szerezz legalább 4000 pontot a „D" játékmódban és szedd le az összes célpontot ugyanebben az opcióban, kivéve Ashley Graham-et
- Leader Zealot: Szerezz legalább 3000 pontot a „C" játékmódban
- Leon Handgun-nal: Szerezz legalább 3000 pontot az „A" játékmódban
- Leon rakétavetővel: Szerezz legalább 3000 pontot a „A" játékmódban
- Leon Shotgun-nal: Szerezz legalább 3000 pontot a „A" játékmódban
- Luis Sera: Szerezz legalább 3000 pontot a „A" játékmódban
- Maria: Szerezz legalább 3000 pontot a „D" játékmódban
- Merchant: Szerezz legalább 3000 pontot a „C" játékmódban
- Katona dinamittal: Szerezz legalább 3000 pontot a „D" játékmódban
- Katona kalapáccsal: Szerezz legalább 3000 pontot a „D" játékmódban
- Katona kábítófegyverrel: Szerezz legalább 3000 pontot a „D" játékmódban
- Zealot Bowgun-nal: Szerezz legalább 3000 pontot a „C" játékmódban
- Zealot kaszával: Szerezz legalább 3000 pontot a „C" játékmódban
- Zealot pajzzsal: Szerezz legalább 3000 pontot a „C" játékmódban

6.6.1.4. Rejtett kincsek:

- Amber Ring: mielőtt belépnél arra a folyosóra, ahol a Round of Insignia található (további információkért lásd a végigjátszást), megpillanthatsz egy fényesen csillogó tárgyat. Lőj bele, és egy Amber Ring-et szerezhetsz.
- Antique Pipe: A mocsaras vidéken az egyik fán található egy madárfészek: lőj bele és egy Antique Pipe hullik ki belőle.
- Beerstein: A falu rajtaütését követően nézz rá arra a polcra, amely eltorlaszolja az ajtót. Lőj rá a polcra a Shotgunnal, hogy megtaláld a dobozt. Szedd szét, és egy fémből készült söröskupát találsz benne. Drágakövekkel díszítheted, így többet kaphatsz érte a kereskedőnél.
- Elegant Mask: Ez az értéktárgy az 1-2-es fejezetben, a raktárépületben található. Mielőtt a halat tartalmazó helységbe bemennél, szedd szét az eltorlaszolt ablakot az Elegant Mask megszerzéséhez.

6.6.1.5. Kihasználható programhibák:

- 100% találati arány megszerzése az Infinite Rocket Launcher segítségével: Ahhoz, hogy ezt a trükköt megcsináld, az IRL mellett szükséged van valamilyen normál fegyverre is. Minden szint kezdetekor az első célpontot szedd le a normál fegyverrel, majd válts át az IRL-re. Akárhogyan hibázol, akármennyit lősz, a szint teljesítése végén 100%-os találati arányt kapsz – ez azért van, mert egy hibából fakadóan a gép nem jegyzi az IRL találatait, mint a többi fegyverét.
- Hogyan hozd elő a Gatling Gun-t anélkül, hogy a vörös szerzetes használná: A kastélyban található trükk kivitelezéséhez tedd amit kell és engedd elmenekülni a vörös csuhást. Ha visszatért a Turret Roomba, használni fogja a Gatling Gun-t. Ebben a pillanatban azonnal hagyd el a helyszínt, majd menj a főterembe (Main hall) a kereskedőhöz és ments nála. Töltsd be a játékot és menj be újra a Turret Roomba. Üldöznöd kell a vörös szerzetest addig, amíg újra vissza nem tér a Turret Roomba. Ha visszajutsz a helyszínre, a Gatling Gun ugyan már aktív lesz, de a vörös Monk a területén kívül lesz, így könnyen levadászhatod.
- Azonnali KO a Gatling Gun Ganados-ok ellen: Ha sikeresen visszavered a Ganados-ok második támadását (mikor Mike segít neked) pusztítsd el az ágyúsokat az IRL-el, mielőtt elérik a körzetet. Ha túl vagy a redőnyök fogságán, a Ganados-ok tolonganak majd az őrhelyükön, ám azonnal meghalnak, ha odalősz egyet. Ez a trükk működik a mezei Rakétavetővel is.
- Fegyver gyors újratöltése: használd a kitérés trükköt, így azonnal újratöltődik a tár.

6.6.1.6. További rejtett dolgok:

- Segítség a második Boss harc alkalmával: A játék kezdete után nem sokkal láthatsz egy kutyust, amelyik fogságba esett a medvecsapdában. Ha kiszabadítod és nem lövöd le, akkor a boss harc alkalmával a segítségedre lesz.
- Alternatív Ada átvezető: miután másodszor szembe kerülsz a falu vezetőjével, indulj visszafelé az előző szobába, ahol találkoztál vele. Egy átvezető ugrik majd be, ahol Ada megment téged a célszemélytől.
- Elrejtőzött paraziták észlelése: Ha az adott szoba gyanúsan parazitákat rejthet, kapd elő a lézert és mozgasd körbe a helységben. Fényesebben fog világítani, ha épp találkozik eggyel.
- Extra lőszer: Mikor Luis-sal és Ashley-el vered vissza a Ganados-ok támadását, mikor azok épp be próbálnának jönni az ablakon, állj Luis mellett, de ne túl közel. Ha elegendően messze vagy tőle, elkezd neked plusz Handgun muníciót dobálni.
- Mielőtt belépnél az óratorony környékére, ha elpusztítod előtte a Novistadort, rengeteg vörös/kék/zöld ékkövet kapsz.
- Extra átvezető Luis-sal: mialatt Luis és Leon védi a kabint, lődd meg a fiút nyolc alkalommal – Luis, hogy védje az életét, rád lő egy Game Over-t eredményezve.
- Ingyen lőszer: ha tuningolni szeretnél és fogytán vagy a lőszernek, a legjobb ötlet, ha nem tárazol be addig újra, míg a kereskedő fel nem javítja a fegyvert – ekkor ugyanis automatikusan teli tárral kapod vissza a bővítésre átadott tárgyat.
- Ingyen tojások: az energia visszatöltésére a baromfitojás megevése is alkalmas (bár nyers formájában fura lehet). Ha egy csirkefarm környékén mentettél, akárhányszor visszamész, újabb tojásokat találhatsz – legjobb ötlet a problémamentes regenerálódásra.
- Extra PTA és tárgyak: a játék sok szakaszában találkozhatsz állatokkal (halakkal, varjakkal, stb). Ha lelövöd őket, gyakran PTA-t és egyéb tárgyakat dobálnak ki magukból.
- Titkos beszélgetés Hunnigan-nel: Az 1-3-as fejezetben, közel a templomhoz ahelyett, hogy belépnél az épületbe, vedd a tó felé az irányt. Ez egy titkos beszélgetéshez vezet az operátor Ingriddel, ahol Leon szó szerint botladozik majd a szavakban.
- Hogy kerüld el a Krauser-rel történő első összecsapást az erődben: Ha az erőd környékén összeakadsz Krauser-rel, azonnal rohanj előre a bezárt ajtóval rendelkező viskóhoz. Vizsgáld meg az ajtót, ekkor a fény rögtön vörösre vált. Eltart pár percig, mielőtt az ajtó automatikusan kinyílik. Törd szét a dobozokat mindkét szinten a bennük levő tárgyak felszedegetéséhez. Eközben Krauser is megérkezik, hogy levadásszon téged, de téged ez ne érdekeljen, teljesen ki tudod vonni magad a csata alól. Ahelyett, hogy lőszert és életerőt vesztegetnél a figurára, csak mászkálj fel és le a létrán. Krauser nem tud bántani téged, amíg mászás közben vagy. Ismételd a műveletet egészen addig, amíg az ajtó ki nem nyílik.
- Krauser gyenge pontja: Normál esetben a kés elég rövid hatótávolságú, és gyenge fegyver. Kevesebb, mint az 5/8-át produkálja egy alap kézifegyvernek. Mégis: a Krauser-rel történő késes akció alkalmával célozz a fejére – ez 40x erősebb, mint az alap sebzés és többet árt, mintha egy Magnum-mal alaposan hátba durrantanád.
- 15.000 PTA szerzése az El Gigante segítségével: Miután az egyik El Gigante-t lelökted a lávába, a másikkal végezz a hagyományos módon. Hagyd el a helyet, majd gyere vissza: a szoba közepén 15.000 PTA vár téged.
- Perverz kameranézet: további információkért lásd az Ashley-vel kapcsolatos érdekességeket.

6.6.2. Extrák rejtett és titkos dolgok (Playstation 2 verzió)

Mivel az RE4 eredetileg GC-re készült, ezért a PS2 konverzió nem tartogat annyi plusz extrát, és érdekességet (cserébe a fejlesztők kárpótolták a közönséget a Separate Ways c. minijátékkal). A GC kódok és titkok nagy része ennél a változatnál is használható, mindazonáltal kigyűjtöttem a specifikus változásokat, amelyek kifejezetten a Sony variációra jellemzőek.

6.6.2.1. Extrák:

- Ada Riportjai: A Separate Ways c. minijáték egyes fejezeteinek teljesítése után különböző feljegyzéseket olvashatunk el Ada naplójából, így az öt felvonás végeztével az egész dokumentum elérhetővé válik. 1: Albert Wesker, 2: Luis Sera, 3: Jack Krauser, 4: Leon Scott Kennedy, 5: Albert Wesker.
- Bottle Caps: további információkért lásd: Gamecube verzió.
- Karakterek megnyerése: további információkért lásd: Gamecube verzió.
- Mercenaries játékmód megnyerhető karakterei: további információkért lásd: Gamecube verzió.

6.6.2.2. További megnyerhető tárgyak, opciók:

- Alternatív főképernyő: Teljesítsd a főjátékot.
- Ashley lovagi páncél öltözetben: Teljesítsd a Separate Ways c. minijátékot
- Chicago Typewriter fegyver (a főjátékban): Teljesítsd a Separate Ways c. minijátékot
- Chicago Typewriter fegyver (a Separate Ways-ban): Teljesítsd az Assignment Ada c. minijátékot
- Handcannon: Minden „Mercenaries" karakterrel érj el ötcsillagos szintet minden helyszínen
- Infinite Rocker Launcher: Teljesítsd a főjátékot
- Leon gengszter öltözete: Teljesítsd a Separate Ways c. minijátékot
- Matilda fegyver: Teljesítsd a főjátékot
- Mercenaries minijáték: Teljesítsd a főjátékot
- Film böngésző: Teljesítsd a főjátékot
- F.R.L. 412: Teljesítsd a főjátékot
- „Professional" nehézségi szint: Teljesítsd a főjátékot
- Separate Ways minijáték: Teljesítsd a főjátékot
- Separate Ways film böngésző: Teljesítsd a Separate Ways c. minijátékot
- Speciális ruhaneműk Ada, Ashley és Leon számára: Teljesítsd a főjátékot

6.6.2.3. Rejtett dolgok:
Kalap trükk és pózolás: ez a mozzanat csak akkor csalogatható elő, ha Leon a gengszter öltözetét viseli és a Chicago Typewriter-t tartja a kezében. Tartsd lenyomva az R1-et a célzáshoz, majd nyomj négyzetet. Ennek hatására Leon leveszi a kalapját, megigazítja, majd visszateszi a fejére. Ha a fentebbi műveletet négy alkalommal megismétled, Leon végül leveszi a kalapját, feldobja a levegőbe, majd elkapja és bepózol a kamerának.

- „Nehéz" Ashley: Ha megnyered a lovagi páncélt Ashley-nek, és lecseréled az öltözetét, nem csak hogy nehéz lesz, de fájdalmat is okoz Leon-nak. Mikor arra kerül a sor, hogy Leon elkapja a leugró lányt, a fiú térdre esik a súlytól, majd a hátához kap a fájdalomtól.
- Perverz kameranézet: további információkért lásd az Ashley-vel kapcsolatos érdekességeket.
- Shooting Range Meteor: A Shooting Range alkalmával találkozni fogsz egy olyan válaszfallal, amely egy kastélyt és a hozzá tartozó környezetet ábrázolja. Ha meglövöd a rajta levő csillagokat, egy meteor zuhan le az égből, amely elpusztítja az összes célpontot, ezzel emelve az eredményedet.

6.7. Resident Evil 4 végigjátszás

6.7.1. Chapter 1-1

Mivel a kocsiban ülő egyének nem túlságosan bőbeszédűek és a függőhíd sem kifizetődő (az ott levő szakállas fiatalember nem fog átengedni), ezért a kalandot az ösvény felé kezdd, és szaladj el szépen az elhagyatott házig – bár az odafelé vezető úton némi varjúkkal is meg kell küzdened, így már a játék elején céllövöldében érezheted magad (az eredmény: 220 PTA és egy Spinel lesz) Bár a ház nem üres, mielőtt belépnél, mindenképp nézz szét a környéken, ugyanis balra a kocsin gyógynövényt (későbbiekben GYN) találhatsz, ami később jó szolgálatot tesz. A vendéglátás nem lesz éppen kedélyes: a házigazda váratlanul baltával támad rád, amit természetesen némi golyóval viszonozz. Ha sikerült leteperni, kilépve meglepően tapasztalhatod, hogy a blokád szerepét megtestesítő járgány irtó nagy robajjal ugyan, de a szakadékban köt ki, ami nem is lenne érdekes, ha nem vitte volna magával a muníciót a járgányunkkal együtt. Rövid bejelentkezés után (Hunnigan próbál néhány mondatot elmotyogni) már nyugodt szívvel átvizslathatod a házat, ahol a hullánál némi utánpótlás muníciót találhatsz (későbbiekben MN) Sherlock Holmes-ok rájöhetnek, hogy a lépcső alatt egész kellemes kis csontkiállítás tekinthető meg – nézz szét körül odafent is, mert MN is van eldugva az emeleten. Valaki nagyon nem akarja, hogy lelépj, ugyanis időközben eltorlaszolják a bejáratot, ezért kénytelen leszel az ablakokon át távozni (mindegy, melyiken, én a földszintit (későbbiekben FSZ) javaslom. Néhány helybéli üdvözlése után látogass vissza a szakadékhoz, ahol a híd ugyan megsemmisült, de lefelé bámulva alaposabban megnézheted a roncsot. Hát ez hosszú vakáció lesz – gondolhatja Leon magában, így indulj el vele a kitaposott ösvényen. Bár még szinte semmit sem játszottál, rövidesen a jobb oldali házban találhatsz írógépet, ahol menthetsz egyet, ráadásul a ládákat szétverve némi MN, PTA és GYN is üti a markod. A varjúk likvidálása után szabadítsd ki a csapdába esett farkast (vagy lelövöd, vagy kiszabadítod – ajánlom, hogy kiszabadítsd, mivel az egyik későbbi bossfight-nál segítségedre lesz), majd nézz szét az erdőben (jobbra piros GYN), de óvatosan, ugyanis egy óvatlan mozdulat és működésbe hozod a kifeszített robbanószerkezeteket. A likvidálásukhoz elég egy pontos lövés, de ilyenkor ne légy nagyon közel hozzájuk. Ha jobbra nézel, a közelben megpillanthatsz egy újabb házikót, benne GYN, PTA és egy öreg néne, akinek már nem kell tovább öregednie, ugyanis szép trófeát csináltak belőle a falon. Vedd az irányt a híd felé, ahol két, látszólag igen morcos alak vár téged – tanítsd őket móresre, majd vedd fel a flash grenade-t és a PTA-t.
A túloldalon hasonlóan cselekedj, és a jobbra elterülő kunyhót is foszd ki, lakóját pedig eliminálod némi PTA és MN reményében. Egy vasból készült ajtót kell keresned: átlépve egy Player Manual-lal leszel gazdagabb, amit Hunnigan dob neked. Mivel magad mögött hagyva már nem nagyon találhatsz semmit sem, irány a falu, amit célszerű előbb messziről meglesni, hogy hol vannak esetleg ellenséges célpontok (tipp: távcső). Hohó, mi a fene: egyik társadnak sikerült kimenekülnie a vész felé száguldó járgányból? Halt volna inkább meg, ugyanis épp pirítósra sül egy máglya tetején a lakosságnak köszönhetően. Vészjósló jel: lopakodásnak helye nincs, mindenképpen észrevesznek, így végig a sarkadban lihegnek majd. A második viskóban jobbra találhatsz némi PTA-t és gránátokat is, amire szükség lesz – a soron következő kunyhóba érve nincs jó fogadtatásban részed: Leon bebiztosítja magát egy jobbfajta barikáddal, ám odakint egyre forróbb lesz a hangulat, amit egy láncfűrész hangja is alátámaszt. Az MN-t és a PTA-t felvéve szaladj fel az emeletre a falon csüngő shotgunért és a vitrinben levő kézigránátokért (vajon mit keresnek vitrin mögött tartott gránátok egy aprócska faluban?). Nehéz küzdelem lesz, mivel a láncfűrészes emberke pillanatok alatt ledarál (viszont van nála egy 10000 PTA értékű aranyrúd), ha nem eresztesz bele néhány shotgun lövést, persze a többiekkel is vigyázva. Irthatsz odabent és kint is, a lényeg, hogy kaszabolj le mindenkit, mert elég sok cuccot zsebelhetsz be vele. Az akció közben váratlanul meg fog szólalni a falu harangja és egy szemvillanás alatt semmivé válik az ellened támadó sereg. Végre egy kis nyugalom: a rádión történt csevej után nyugodtan körbevizsgálhatod a környéket. A házakba n és a környékükön is találhatsz MN-t, GYN-t gránátokat (kutasd át a téren levő halott tisztet is) és sok egyéb érdekességet, sőt: az egyik ház melletti létrán felmászva egy lentről csillogó Spinel is a tiéd lehet. Az istálló környékét is fedezd fel: felesleges megölni az állatokat, semmi nem járt értük, te pedig ugye állatbarát vagy. Van egy kisebb út, ami egy kapuhoz visz – ha mindent összeszedtél, lépj be rajta. A környéken elég sokan nem nézik jó szemmel az érkezésed, ezért gyorsan jobbra ments is egyet. A csirkeólba a kerítésen való átugrással juthatsz be – a fán lesz egy „kék érmékkel foglalkozó" feljegyzés, amire később még visszatérünk majd. Az első tokent meg is találhatod a fán: lődd szét! Bár a lövés hatására három vendégváró érkezik. A céllövölde után vedd az irányt a mentőhely felé, aminek a közelében egy trutymó felett nyaklánc lóg. Lődd el a fedelet tartó deszkát, majd a láncot lelőve vedd fel a Pearl Pendant-ot. A kutyák és az elkerített rész mellett felfedezhetsz egy halottaskocsit, ahol elég sok cuccot találhatsz.

A kisebbik kunyhó környékén gránát és fán lógó második token lapul. Némi PTA-ra is szert tehetsz, ha benézel az istállóba. A szárnyasok közelében levő csűrbe a hátsó bejáraton menj be, a figura likvidálása után nézz szét a hordókban, majd az emeleten (PTA, MN, Spinel). A létrával szembeni ablakon felfedezheted a harmadik tokent, amit mindenképp lőj szét. Ugorj ki az oldalsó ablakon (a kis elkerített helyen söröskorsót találhatsz), majd a hely túlsó részében levő létrával mássz le és keresd meg a kapu felett a negyedik, a szélkeréken pedig az ötödik tokent. A kijutás csak a csak a z ajtót védő szekrény elmozdításával lehetséges. Keresd meg a nagyobbik épület hátsó bejáratát, ahol a hatodik, és a marhaistálló bejárata felett csüngő hetedik tokent. Lődd szét őket, majd irány a fából készült kettes vaskos kapu. Az erdőn keresztül egy ösvény segítségével juthatsz át – a hídon két arc, a sziklaoldalban alávaló fickók ,akik egy sziklát akarnak rád gurítani. Feküdj rá a futás gombjára, majd egy nagy ugrással nyugtázd a műveletet, aminek következtében az alagút mennyezetét átvizsgálva két újabb Spinellel lehetsz gazdagabb. Siess a túloldali célponttal, mert különben rád hívja a haverjait és alaposan megszórnak egy-két dinamittal. Kerüld meg a nagyobb viskót, az ablakon pedig szórd meg a benntlévőket egy-két gránáttal, attól tutira kifekszenek és így megspórolhatsz némi életerőt. Gyűjtögess egy kicsit (MN,PTA, stb.) és két határozott lövéssel kapd le a kint levő „bombaszakértőt". Szedd össze a Spinelt és az MN-t, majd vedd az irányt a nagy épület felé, ahol a fán csüngő agyagedényben Red Cats Eye-t, a környéken levő ládában pedig MN-t találsz). Az épület bejáratán vagy a lakatot lövöd le, vagy berúgod: igazából mindegy, de odabent vedd fel a PTA-t, és az MN-t, mielőtt mentenél. Robbantsd fel a folyosó falán levő robbanószert, majd szedd össze a szobában levő GYN-t, és PTA-t. Mozdítsd el a szekrényt, és szabadítsd ki a benne raboskodó Luis-t, akit néhány másodperc múlva a falu vezetőjétől kell majd megvédened. - persze eredménytelenül... I. felvonás vége, ments egyet.

6.7.2. Chapter 1-2

Valójában nem tudni, mi történt pontosan Leonnal és Luis-sal az eszméletvesztés óta, annyi azonban bizonyos, hogy a testükbe fecskendeztek valamiféle vakcinát – hogy mit, azt egyelőre nem tudni, mindenesetre a madridi rendőrtárssal összekötözve ébredsz fel, bár a helyzet nem túl rózsás, ugyanis egy kivégző paraszt (micsoda hasonlat) tűnik fel a terepen. Nem bájcseverésre indul, így felváltva ritmusra nyomogasd a két gombot, hogy a bárddal hadonászó figura ne a húsodba, hanem a fogvatartó kötélbe csapjon. Az akció

után az ideiglenes társ elmondja, hogy az amerikai elnök lányát valahol a templom környékén tartják fogva és bizony nem lesz könnyű megtalálni. A rádión való kapcsolatfelvétel után a helyzeted meghatározva (bizony, elég messzire cipeltek el az eredeti helytől) szedd fel a környéken található csecsebecséket majd lépj ki a helységből. Derítsd ki, hogy ki szól be az ablakon: igen, ő nem más mint a mi leendő legjobb barátunk, egy dealer – az írógépen történt mentés után nyomás az épület mögé, ahol a hordókat átkutatva elegyedj szóba a jövevénnyel. A Dealer a játék több pontján is feltűnik majd, fegyvereket, gyógyító cuccokat vásárolhatunk vagy adhatunk el neki. Ezért fontos és érdemes mindenhol alaposan körülnézni, mert a gyakran felesleges dolgokat is pénzzé tehetjük majd, amin akár fegyver tuningokat is lehet majd szerezni. Körülnézhetsz a nagy kapu mellett levő lyukon: a legjobb megoldás, hogy eljuss a templomhoz az, hogy ha kirohansz és veszett módra elkezdesz támadni – a legtöbb egyént a fejénél fogva egy pillanat alatt likvidálhatod, de a bombás alakokra mindig figyelj, veszélyforrást jelenthetnek. A piros hordók is jól jöhetnek, ugyanis felrobbanthatóak és elegendő pusztító erővel bírnak. Szedj le mindenkit (Az apró viskóban némi MN utánpótlást, gránátot, a tetőre felmászva pedig a ládában egy embléma egyik felét találsz), majd vedd az irányt a hegyi ösvény felé ahol egy ládában szintén egy embléma darabot találsz. Rengeteg célpont lesz itt: mindenképpen először likvidálj, azután szedegess. A hordók MN-t, az összetákolt épületben pedig sárga GYN-t találhatsz. A toronyba és a tetőre is feljuthatsz – nézz körül, és lődd be magadnak a hatalmas vasajtót, amit az összeillesztett emblémadarabokkal nyithatsz ki. Odabent a hordókban MN-ek, a polc, ami a rács mögött bújik meg, csillog valami. Keresd meg az apróbb vasajtót, majd szedj le mindenkit mögötte, míg el nem érsz a folyosó végére, ahol ugorj ki, majd pár pillanat múlva vissza be (ellenfelek lesznek, de ezzel a mozdulattal közelebb csalogathatod őket.) Ezek után gránátokkal szépen leszedheted őket, de vigyázz a medvecsapdákra, kerülgesd ki őket. Keresd meg az ajtó mögötti bedeszkázott ablakot, majd törd be – ennek eredményeképp egy Elegant Mask lesz a jutalmad, amit a polcról szedhetsz le. Vedd az irányt a pincébe, majd azon keresztül a csatornába, ahol felszedhetsz egy csomó hasznos dolgot. A környéken levő halacskák elraktározhatók későbbre: egy-kettőt mindenképp tarts magadnál. Ezek után irány vissza, mássz fel a két létrán, lőj bele a detonátorba a fán, majd a nyaklánc megszerzéséhez hasonlóan vedd fel a kút felett levő zsebórát. Indulj el szépen a nagy ház felé, ami a helyi boss székhelye. Elérsz majd egy folyosóra, aminek az egyik végében egy ajtót találsz, amit egy kristálygömbbel tudsz kinyitni (először felfelé, majd balra fordítsd a megfelelő emblémához). Az eredmény a szekrényben levő Insignia Key és némi PTA. A főnök ebben a pillanatban nyakon ragadja Leon-t, ám el is engedi, mivel (feltehetően a szérum hatása miatt) karaktered szeme is vörösre változik. Ments egyet, majd jöhet a harmadik felvonás.

6.7.3. Chapter 1-3

Várd meg, míg Hunnigan beszámol az újdonsült információkról az itt működő szektával kapcsolatosan, majd GYN a szekrényből és szaladj le a lépcsőn. A kandalló felett egy képet, az asztalon ételeket és írógépet találhatsz. Keresd meg a konyhát, turkáld ki a sütőből a Barna csirke tojást, a szekrényekben pedig PTA és gránát (gyújtósnak biztosan jó volt) Shotgun a kézbe, majd ki az ajtón: néhány lövéssel terítsd le a láncfűrészes muksót, majd vedd fel a Ruby-t, amit eldob. Az egyik fán láthatsz egy kerámiát, amit szedj szét ugyanúgy, ahogy a tucatnyi falusit is, aki a környéken tartózkodik. A nagy kapu a falucska terére vezet: keresd meg a vörös jellel jelzett ajtót, amit az Insignia kulcs tudatában már ki tudsz majd nyitni. (Megjegyem, ha visszamész a Boss házába az egyik szobába, akkor meglepetés erejével hat, hogy a korábbi Resident Evil epizódokból ismerős Ada Wong menti meg Leon bőrét – de vajon mit keres egy ilyen kaliberű hölgy egy efféle helyen?... később kiderül.) Odabent mentőhely, majd a soron következő szobában TMP MN, majd egy nagyot robbanó Spinel-t rejtő lámpa a plafonon, amit szét kell lőni, hogy hozzáférhess. Ha jól körülnézel, a padozaton találhatsz egy barlangba nyíló csapóajtót – nyisd fel, mássz le és szedd ki a mennyezetben levő két Spinel-t, és az Elegant Headdress-t – ha nem látod, hol vannak, lődd ki a világítást, aminek eredményeképp csillogni fognak a pontos helyek. Ha néhány lépést teszel, ismét szembejön veled a Dealer: add el a felesleges cuccokat és vegyél olyan fegyvert, amihez épp kedved van (főleg, ha sok eladható cuccot felszedtél és megváltál tőle – viszont ha rám hallgatsz, még nem elegyedsz szóba vele, mivel a tokenek összegyűjtése után ha először szólítod meg, az ajándék fegyver feltuningolt változatát kapod meg!). Egy igazán izgalmasnak kinéző helyre jutsz: a környékre kapásból rá lehet ismerni: olyan, mintha Csernobili környéken a temetőben járnál - két falusi, a kis házban némi MN, varjúk, ám ami a legfontosabb, a fákon lógó három kék token, amit mindenképpen szedj szét. Mivel a főkapu zárva (a templom melletti fán újabb token), ezért egy alternatív útvonalat kell találni a templomba (a rádión is ezt javasolják) - mivel a vasajtó is zárva, ezért indulj a lefelé mutató kis ösvényen, ahol két újabb célpont után plusz két tokent szedhetsz darabokra. Ugorj át az akadályon, majd ha hátat fordítasz az előtted álló útnak, megint találhatsz egy kék érmét. A házban levő ládában egy élő kígyót, a környékén pedig egy memo-t találhatsz. Szedd le a csúszómászót, vedd fel a Chicken Egg-et, majd vedd az irányt a templom mögé, ahol a tető környékén megtalálod az utolsó szükséges tokent is. A speciális feladványt úgy oldhatod meg, hogy a középsőt hétszer megtekered a hármassal – egészen addig, amíg nem világít minden ikon. Ezek után öt alkalommal ismételd meg a műveletet a négyessel, majd egyszer a hármassal és a mozdulatsornak köszönhetően egy Green Eye Cats-al leszel gazdagabb. Mivel ha adsz a dealernek 10 érmét, egy értékes dolgot kapsz tőle, szaladj vissza hozzá – ugyanott találod, ahol hagytad. Egy Punisher nevezetű pisztolyt kapsz tőle, ami elég erős, mivel a lövedéke két célpontot is leszed egyidejűleg. Ezek után csak ezt használd. Ha mindenkivel végeztél, indulj vissza a templom melletti úthoz (időközben néhány varjúval is összefuthatsz – ha van távcsöves, vagy egyéb távolra ható fegyvered, gond nélkül levadászhatod őket), haladj végig a pallókkal elkerített részen a víz felett, és a magányos célpont likvidálása után szedd le az ajtó mögött tanyázó varjú-klánt. Egy-két határozott gránát és nem kell szenvedned velük. Reward: some PTA. Fordulj balra, kutast át a sarjit az ott megbúvó spinelért, majd tedd ugyanezt a kis viskókkal is. Szaladj le a lépcsőn a dupla ajtóhoz, ami bár le van zárva, de tudsz menteni, sőt! A kereskedőtől tudsz néhány extra erős stuffot is vásárolni. Halak a vízben, MN a hordókban.

Ha kellően megszedted magad, vedd az irányt felfelé, méghozzá a lépcsősoron felfelé, majd jobbra levő dupla vastag ajtón. Egy kis gyaloglás után ha jobbra nézel, egy házat láthatsz: benne MN, mellette szakadék, ahol megint a két gombot felváltva kell menekülnöd a sziklagörgetők elől. A halászfaluba érve szedd le a vízen és a környéken levő célpontokat (vízben szélül gránát), majd miután belépsz az első házba, készülj egy kis vérengzésre, mert Józsi és csapata a hegyről kisebb bulájt szervez a tiszteletedre. Begyűjthetsz néhány GYN-t, PTA-s és egyéb cuccokat, miközben vigyázz a mozgásérzékelőkre a stégeken. Találni fogsz egy hatalmas fát, amin szokás szerint agyagedény lóg, benne egy értékes Antique Pipe-al. A kígyóktól tojásokat kaphatsz, de ne felejtsd el a túlparton levő arcokat sem, akik mellett a közelben levő házikó kígyós ládáját is kutasd át. Az ösvényt követve keresd meg a tavat, ahol egy kis áldozást láthatsz, mégpedig a kocsiban ücsörgő másik sráccal, akit kajának szántak a tóban lebzselő mutáns dögnek (tíz lövés elég neki, de pontosan célozz). Az idefelé vezető úton találhattál egy elágazást – most menj vissza oda, majd fordulj jobbra, keresd meg a házakat, ahol írógépet, a hordókban PTA-t, GYN-t és mindenféle fincsi dolgot találhatsz. Az első bódé környékén lesz egy fa, rajta egy agyagedénnyel. Zúzd szét, és egy Gold Bangle -t találhatsz benne. Mivel még nem vezettél ebben a játékban, eljött az ideje: szaladj a stéghez és pattanj jár a motorcsónakra. Ahogy azt sejteni lehet, az út nem lesz zökkenőmentes: nem érsz át a túlsó partra, mert egy vízi stageboss harc következik, mégpedig egy gekkó szerű lénnyel, amit úgy tudsz eliminálni, hogy felállsz a csónakban, becélzod, majd a szigonypuskával meglövöd – nem nehéz, mert mivel beleakadtál a farkába, mindenhová magával húz. A vízben azonban mindenféle akadály van – ilyen pl. az uszadékfa halom is, aminek ha nekiütközöl, felborulsz és a vízbe kerülsz. Ha ilyenkor nem nyomkodod veszettül a megfelelő gombot, akkor bizony véres pillanatoknak nézel elébe. Ha Leon-nak sikerül visszamászni a csónakba, folytatni lehet a műveletet. Ha a gekkó belök a vízbe, úsznod kell – arra azonban figyelj, hogy az energiád legyen mindig zöld, mert elfáradsz és nem fogsz tudni visszajutni a csónakba. Ha a dög feléd ugrik, lőj a szigonypuskával a szájába. Ezt játszd el párszor, mire a monszter megunja a harcot és lefalcol. A karaktered kiúszik ugyan a partra, de látszólag nincs jó állapotban: a tüdeje is megsérült, de sikerül elmásznia a menedékkalyibáig és elveszti az eszméletét. Megint lehetőséged van menteni, ugyanis vége a harmadik fejezetnek.

6.7.4. Chapter 2.1

Hat óra telik el az ájulás óta, amiben a rádiós hölgyemény erősít meg, ugyanis már aggódott, hogy ennyi ideje nem jelentkeztél be neki. Miután összeszeded magad, nézz körül: találhatsz írógépet, MN, és egy El Gigante nevezetű monszterről szóló feljegyzés – kapkodd fel, majd indulj el a kettes vasból készült ajtó (időközben vihar tombol odakint) Vedd az irányt a gát felé és vigyázz a ritka randa szerzettel: a vírus ezeket a muksókat már valószínűleg régóta emészti, ugyanis a fejük helyén undorító csápok, deformált szervek lógnak ki – elég gusztustalan látvány, de hát ilyen az élet – a fejét célozd (még így is kell neki néhány lövés), hogy felvehesd a kb. 5000 PTA-t érő zsákmányt.
A gátat elhagyva a folyó felé néhány ugrálós rész is jön majd. Találni fogsz egy kötelet: ereszkedj le rajta, majd szedd le a környéken levő parasztokat, vedd fel a szétszórt cuccokat (PTA,MN) majd vizsgáld át a sziklatömböt, ahol egy újabb Snipelt vehetsz magadhoz. Rövidesen elérsz egy hatalmas kerékhez, ahol látszólag nem lehet továbbjutni. Elárulom, tovább lehet :) Lövöldözd szét a ládákat tartó láncokat és lám, az út adott. Nézz körül mindenképp: a környéken levő torony mellett a hordóban GYN, plusz a csillogó ponton egy Amber ring lapul. A ládákon keresztül nyomulj előre, majd húzd meg a kart. Ez azért kell, mert a gáttal van összefüggésben, ami eltereli a folyót a jelenlegi medréből és így olyan helyekre is bejuthatsz, ahova eddig nem tudtál (tipp: emlékszel, hol vetted fel a gyűrűt?) Indulj szépen vissza: szedd le az 5-6 célpontot (vigyázz a tűzokádókkal) és a hely túlsó felén levő ajtóból szedd ki a Round Insignia-t. Ekkor a rádiós csajszi is beszól rádión, hogy ideje lenne visszamenni a templomhoz, de mielőtt eleget tennél a kérdésnek, de menj még egy kicsit előre, ugyanis nemsokára egy föld alatti mederhez jutsz, ahol találhatsz egy kisebb csónakot – ezzel lerövidítheted a dílerhez vezető utat. Mehetsz a tó felé is, mert ha ezt az útvonalat választod, egy-két egyébként később megszerezhető ajándékhoz juthatsz. Ahol a szörnnyel küzdöttél, láthattál egy lezárt, rácsokkal védett ajtót – keresd meg (ki van világítva fáklyákkal), mivel most már bemehetsz rajta. A túloldalon MN-t, PTA-t, boltot, stb. találhatsz.

A helység bal oldalán azonban lesz egy nagyobb láda, amit mozdíts el és mássz fel a mögötte levő létrán. Ezzel feljuthatsz az üzlet felső szegletébe, ahol némi újabb doboztologatás eredményeképp egy Green Gem-mel (ezeket a gyémántokat egyébként kombinálhatod egymással, söröskorsókkal és hasonlókkal, mert a Dealer ennek megfelelően többet ad az egyes tárgyakért) és egy Spinel-lel lehetsz gazdagabb (utóbbihoz lődd szét a fáklyát) A dílert húzd le: adj el minden szemetet, vásárolj rajta be fegyver upgrade-t, majd irány a templom ajtaja. Az odafelé vezető úton a kereszteződés környékén deformált és torzult farkasokkal találkozhatsz, a kisebb épületben MN-t és PTA-t találhatsz. A szintén a környéken levő kisebb viskóban lesz egy mogorva figura (gránátozd meg), a stégnél a ládában cucc+kígyó. A hegy felé vezető útvonalon lesz néhány mutáns zombi, amit a célhoz érve bossfight követ majd. A dupla ajtón egy brutális hatalmas figura érkezik, a környező útvonalat pedig sikerül a falusiaknak elzárnia. Bár a lakosság pórul jár, te is kiveszed a részed a jóból: a korábbi feljegyzésben említett El Gigante nem túl okos célpont, de egy a lényeg: ne engedd magadhoz közel, mert megjárod. (Érdekesség: ha még a játék elején kiszabadítottad a fehér farkast és szétlőtted a medvecsapdát (különben belelép), akkor a mostani harcnál segítségedre lesz.) Szaladj körbe-körbe, majd ha a gyökerestül kicsavart fákkal kezd támadni a megfelelő pillanatban nyomd le a megfelelő gombokat (általában a triggerek) . A kövek hajigálásánál hasonló a helyzet, bár ezeket némileg nehezebb Leon-nak kikerülnie.Ha tudod, sorozd ezerrel a fejét, amíg a földre nem rogy és a szét nem szakad – nem túl szép látvány, amikor ebben a pillanatban hatalmas csápok nőnek ki belőle és újra támadásba lendül. A taktika hasonló: lődd, ahogy bírod (lehetőleg minél erősebb fegyverrel) amíg térdre nem esik, majd szaladj fel a hátára, és állj neki csapdosni a késsel a hátából kinövő parazitát (egyszer ezzel, másszor azzal a gombbal, amit a program épp megkövetel) . Egy-két kör után végleg megmurdál, te pedig felveheted a kb. 15000 PTA-t jelentő cuccost és az egyéb hátrahagyott dolgokat (különös tekintettel pl. a sárga GYN-re, a munícióra és hasonlókra.) Egy tipp: mielőtt nekimennél a monszternek, a környező házakból szedj fel mindent, mert egy idő után elkezdi szétzúzni őket, akkor pedig már nem lesz lehetőséged a gyűjtögetésre. Most már mehetsz a templomhoz, amit néhány farkas őriz – őket nem kell kímélned. A Round Insigna-t használva nyisd ki az ajtót, vedd fel a szekrényből a PTA-t, majd mássz fel a túlsó oldalon levő létrán. Mint Robin Hood, ugorj át a csillárra, majd kilengetve ugorj át a túlsó oldalra. Miután alaposan megnézted a képet a falon (annak a muksónak a pofázmánya, aki beléd nyomta a vakcinát) , keresd meg a jobbra levő panelt, ahol fogasd úgy össze a három különböző színű kört, hogy a középen levő negyedik körnek megfelelően alakuljanak a színek. Szuper: az ajtó kinyílik, és a túloldalon raboskodik az elnök lánya, Ashley, akit keresünk. Leon egy pillanat alatt lehűti a csajszit, ami után nézz körül és vedd magadhoz a felvehető dolgokat (MN,PTA, stb.) A dolog véget is érne, de elárulom, nem fog: a rádiós kontakt arra kér, hogy juss el a megadott találkozási pontig, ahová egy helikoptert küldenek majd, hogy felszálhass – persze ez nem lesz egyszerű, ugyanis ezután a csajszira is vigyázni kell. A megfelelő gombbal szépen utasítani tudod, s ő annak rendje, s módja szerint engedelmeskedni is fog. Két parancs van: kövess, vagy állj – ha meghal, vagy elrabolják, akármit is csinálsz, vége a játéknak, úgyhogy csak óvatosan. A templom ajtajához sietve megjelenik a helyi lelkész (nevezném inkább hentesnek), aki elárulja, hogy Leon mellett Ashley is kapott a halálos vakcinából, úgyhogy csak idő kérdése és egyébként is, hogyan gondolod, hogy leléphetsz. Power Kapitány módjára szedd le a csatlósokat, majd mivel az ajtón nem mehetsz ki, az ablakot válaszd kijutási pontnak. Felvonás vége.

6.7.5. Chapter 2-2

Az ablakon átugorva egy újabb helységbe jutsz: szedd össze a cuccokat a hordókból, mivel elég nagy szükség lesz rájuk, ugyanis a találkozási pont meglehetősen messze van, úgyhogy nem kéjutazás lesz odáig eljutni. Szaladj, rohanj, védd a csajszit, szedd szét a ládákat, nyomd le az ellenfeleket – a hordók újratermelődnek, így mindent fel lehet venni újfent. Vigyázz a csapdákkal, mert Ashley belesétálhat. A föld alatti részen keresd meg a drága öreg boltos csókát, majd tankolj fel nála gyógyító cuccokkal, Ashely miatt mindenképp kelleni fog. Vagy folyamatosan lassan haladsz előre, vagy leállítod egy helyen, előrerohansz és megtisztítod a terepet. A temetőhöz képest a farm rész elég laza lesz: egyrészt itt találsz ugye írógépet a mentéshez, érdekes dolgokat tartalmazó feljegyzést a megdöbbenéshez. Ashley-vel a csűrt a tetőn található elkerített kettes ajtón hagyd el, miközben a kapunál inaktiválod a medvecsapdákat. A kaput Ashley fogja neked kinyitni, kívülről: felmászik a hátadon, át a túloldalra, ahonnét már ki tud engedni. A közelben lesz árus, úgyhogy ha időközben lesérül, itt felgyógyíthatod – na és persze magadat is. Ha sikerül elverekedni magad a hídig, akkor Hunnigan ismét felveszi veled a kapcsolatot rádión, ugyanis időközben történt valami a helikopterrel, így egy másikat küldenek majd értetek. A parancs marad ugyanaz, továbbra is a találkozási pontig való eljutás a lényeg. A hídon átjutva egy házba menekülsz, mert ki tudja honnét, de a falu majdnem teljes megmaradt lakossága nektek támad, a házban pedig biztonságosabb. Luis, a spanyol kölyök szintén itt bujkál. Ashley-t küldd fel az emeleti részre, te pedig az ablakon és egyéb réseken keresztül viszonozd a kintről jövő támadási hullámokat (tipp: Shotgun). Torlaszold el az ablakokat, így csak egy irányból érkezhetnek a földszinten: Ha megfelelő ideig kitartasz, Luis egyik pillanatról a másikra felszalad az emeletre. Rohanj utána, lökd el az ablaktól a létrákat, majd összpontosíts a lépcsőre, és lőj, mint a meszes. Iszonyatos vérfürdőre készülj, de ha megfelelő ideig kihúzod, az ellenség feladja és visszavonul. Luis szintén lelép (hogy hova, azt egyelőre nem tudni), te pedig szedj szépen össze a házban mindent, ami a vérfürdő után visszamaradt. Természetesen csak a 2.3-es chapter kezdete után.

6.7.6. Chapter 2-3

Miután összegyűjtögetted a felvehető cuccokat, menj ki az épületből. Ha maradt még ellenséges célpont, vadászd le gyorsan, majd takaríts itt is egy kicsit – a farakást se hagyd ki. Ok, helyszín tiszta, irány az épület mögötti árus, aki valószínűleg nemrég érkezhetett, hiszen a vérontás hevében valószínűleg őt is eltették volna láb alól, hiszen veled üzletel. Mindenesetre üzletelj vele ha jónak látod, azonban ha végeztél, a mögötte levő kisebb épületben ments egyet és keresd meg az ott heverő feljegyzést, amiben a korábban küldött helikopter lezuhanásáról esik szó. Gyorsan terjednek a hírek: tehát valakinek biztosan okában állt, hogy ne tudj elmenekülni innét. A hunyó biztosan a kormányban lesz, hiszen senki más nem tudott a mentőakcióban résztvevő helikopterről. Éppen ezért a helyi közösség utasítást kapott arra, hogy minden-

képp tegyék el láb alól az amerikai ügynököt – tehát téged – mert ha sikerül azonosítani a kormányzatban levő téglát, iszonyatos megtorlásra számíthatnak a környéken élők. A találkozási pontig két lehetséges útvonal vezet: te döntheted el, hogy melyik irányba indulsz el. A környékről kivezető kapuk nincsenek nyitva, az árus mellett nem messze levő beugróban található kapcsolóval tudod vagy az egyiket, vagy a másikat kinyitni. Kétféle támadásra számíthatsz: egyikben a már legyőzött El Gigante ikertestvére lesz, a másikban viszont legalább ötven feldühödött falusi, így ha nem akarsz vacakolni, akkor a nagy monszter felé veszed az irányt, aminek a legyőzési taktikája teljességgel ugyanaz, mint korábban, sőt annyi segítséget is kapsz, hogy a környéken levő magas területeken álló sziklákat is rátaszíthatod – egy jól irányzott lövés segítségével. Ha sikerült elpusztítani, akkor a továbbvezető úton egy fából készült kapu állja majd az utad – itt nincs mit tenni, rugdosd le róla a láncokat, majd haladj tovább a kisebb épületek felé, ahol piszok sok cucc van, de addig ne menj tovább, amíg meg nem találod az Old Key-t és a lógó hordó szétlövésével felszedhető lila gyémánt (Purple Gem). Egy újabb leláncolt ajtón és egy dupla kapun keresztül (az Old Key nyitja) vezet az út. Ha jobbra indulsz, a lépcső tetején összefuthatsz a kereskedővel, ha balra azonban a bal oldali utat választod, egy Red Gem-mel lehetsz gazdagabb (erre lesz a rengeteg zombi, láncfűrészes, stb.)

Indulj előre, a kis épületben írógépet, feljegyzést, a szekrényben Rifle MN-t fedezhetsz fel, de ha kimész, ott is összeszedhetsz egy-két MN adagot. A híd környékén levő kapu az egyetlen „hivatalos" kiút a faluból, de a retinaleolvasó kód hiánya miatt bizony nem mehetsz ki rajta – mondjuk az is érdeke,s hogy egy középkor-szerű kis spanyol faluban minek van retinaleolvasó... így Ashley-t magadhoz láncolva válaszd a „libegő"-t, ami ugyan nem lesz romantikus kéjutazás (bármennyire aranyos is az elnök lánya), mivel a többi kocsiban bizony mérges helybéliek lesznek, akik rendesen átplasztikázzák a pofázmányod a sarlókkal és baltákkal, ha le nem szeded őket még idejében egy-két pontos találattal. Piszok izgalmas, ha sikerül egyiküknek átugrania a titeket szállító kocsira: öngyilkos formájuknak köszönhetően még a tartókábeleket is képesek elvagdosni, így ha ez bekövetkezik, bizony Game Over lesz a vége. Ha sikerül végiglibegni és célba érni az útvonalon, akkor elsőként az vezérlőterembe menj, ahol kutasd át a szekrényeket, majd nézz körül a távcsővel, ahol megpillanthatsz egy ódon kastélyt, ami valójában a játék egyik célpontja lesz (Capcom-ék úgy látszik, nem tudnak elszakadni a kastélyoktól, amik megfelelő táptalajául szolgálnak a logikai fejtörőknek). Szaladj le a lépcsősoron, érintsd a Dealert, majd ments az írógépnél (MN a közelben) Szaladj vissza egy szintet, nézz körül a sziklába vájt járatokban, majd hagyd hátra Ashley-t és mássz fel a vezérlőtől nem messze levő létrán. Szedd le a falusit, majd keresd meg az oltárt és a járat túlsó felében levő díszes ládát, amiben egy fontos tárgy, a Yellow Cat Eye lapul. Ha most egészíted ki a söröskorsót (emlékezz rá, hogy korábban volt szó róla, ha a teljes ékkövekkel díszíted ki a dolgokat – jelen esetben a söröskorsót – akkor nagyon nagy haszonnal adhatsz túl rajta a kereskedőnél) és add el. Keresd meg a másik irányban levő dupla ajtót, és rohanj végig az egyetlen lehetséges útvonalon, aminek a végében azt a házat pillanthatod meg, amit az egyik feljegyzésben láthattál. Rohanj előre és nyiss be az ajtaján, hogy szembenézhess a következő Boss-al, aki valójában a kis település elöljárója, polgári nevén Bitores Mendez, aki nyomban bezárja mögötted az ajtót és neked esik. Ha nem vagy gyors, rögvest végez veled – ha szélvész módjára lenyomod a megfelelő gombokat, készülhetsz a harcra, ugyanis a fiatalember ocsmány monszterré változik a robbanás következtében. Az elpusztítása nem igényel bonyolult mechanizmust: lényegében folyamatosan sorozni kell, amerre halad – mindig a fejét célozd, míg szét nem válik a testétől. Persze a harcnak ekkor még nem lesz vége, a test önálló életre kel és a csápoknak köszönhetően (ezek a csápok hihetetlenek, mintha egy elfajzott Hentai Anime-ből kerültek volna elő...) a gerendákon keresztül is képes lesz közlekedni. A leghatásosabb ellene a Shotgun: eressz bele néhány sorozatot, és nem húzza sokáig. Az eredmény egy csomó PTA és a szeme (False Eye – na, vajon miért kellhet – csak nem a retinája miatt?) , amit felszedve azért még nézz körül, hiszen nagyon sok felvehető cucc akad még a környéken (különös tekintettel az MN-re, gránátokra és a különböző színű GYN-ek, amiket ha kombinálva fogyasztasz, elég magasra kúszik az életcsíkod.). Vedd az irányt a tűz emésztette fal felé, majd keresd meg az árust, aki még mindig ugyanott áll, ahol idejövet találkoztál vele. Szállj vissza a lebegőbe, keresd meg a retinakódos ajtót, majd használd Mendez szemgolyóját (nekem erről egy régi film, a Pusztító jutott eszembe, ahol hasonló módszerrel sikerült Simon Phoenix-nek kijutnia a börtönből) és már nyílik is az ajtó. Az ösvényen haladva szedd le a környékbelieket és a teherautó sofőrjét se kíméld, mert megpróbál elütni titeket (ugye Ashley-t is magaddal hoztad?) Bár a járgányból rendületlenül érkezik az áldás, ne ijedj meg: szaladj megfelelő távolságba (a hegyi ösvény megfelelő lesz) majd kapkodd le őket a távcsöves puskával. Feltétlenül kapkodd össze a hátrahagyott dolgokat, mert GYN-n, MN-t és PTA-t hagynak maguk után (utóbbiból a teherautóban is lesz), de az út melletti beugróban levő hordókat se kíméld a gyűjtögetés során (annál is inkább, mivel az egyikben Velvet Blue-t találsz). A találkozási pont innét már nincs túlságosan messze, így nyugodtan gyalogolhattok felé. A döbbenet majd csak akkor éri Leon-t, amikor a megadott helyre érve senki és semmi nem várja őket – cserébe viszont rendesen megkergeti őket a környéken maradt csőcselék, így nincs más választásuk, átrohannak a kastélyba vezető függőhídon és Ashley-el együtt sikerül az utolsó pillanatban felvonniuk azt. Az ellenség kint, ők viszont bent ragadnak, ahol baljós dolgok várnak majd rájuk. Ezzel vége a fejezetnek.

6.7.7. Chapter 3-1

Odabent egyelőre síri csönd: a monoton tompaságot csak a folyton folyvást felbukkanó árus töri meg, aki a bejárattól jobbra levő épületben toporog. Szatír vigyorral üzletelj vele egy keveset, de az elmaradhatatlan Weapon upgrade mellett a vár kincses térképét, és Inventory Upgrade-t mindenképp szerezd meg tőle, mert alaposan bővül a felvehető cuccok köre és erre bizony szükséged lehet. A közelben találsz írógépet, és MN-t (mint ahogy kint az udvaron levő hordókban is), az árus viskója mögött láda, benne aranyrudak.
A piros színű ajtót előtérbe helyezve lépj át rajta, majd a karzatot használva hagyd el a helyszínt. MN, célpontokat eliminálsz a távcsövessel a várfalról, lépcsőn fel – a sarkon túl a katapultnál vörös célpont – a szerkezetet vagy a mellettük levő hordókkal, vagy az ott szorgoskodó figura leszedésével tudod aktiválni. Lődd le az arcot, majd így szétrobbant romok között Spinel-t találhatsz. Vedd fel, majd irány balra le a lépcsőn, találsz majd egy három hordóval körülvett ágyút. Szaladj vissza a boltíves út felé, jobbra fel a lépcsősoron (jobbra és balra felül két katapult) – ha eljutsz idáig, kapd le a katapultokat és szaladj a kis házikó felé, ahol egy maszkos figurával találkozol. Elő a shotgunnal, majd lövés – srác padlón. Nézz belül és a házon kívül is körül (találsz néhány felvehető dolgot, többek közt egy Gold Bangle-t). Indulj a híd fel (felül a dupla ajtó mellett katapult). Feljutsz az ágyú fölé: használd a csörlőt, húzd fel majd lődd vele szét a nagy vörös színű bejáratot. Rövidesen megint összefutsz a Dealerrel, utána viszont már bejutsz a kastélyba is.
A diszpécserrel felvett rádiókapcsolat rövidesen megszakad – platinum sword a falon, mindenütt felvehető apróságok vesznek körül. Menj fel szépen a lépcsőn, eliminálsz a csuhásokat, de vigyázz: egyikük át fog változni a csápos döggé. Vedd fel a szétszórt cuccokat (Spinel a ládában a polcon, a falban kivehető Gold Sword (!)). Ha megvagy, készülj egy kis harcra: egy csapat csuhással kell megvívnod, és le is kell vissza menned, mert az ott levő célpontot nem lehet távolról leszedni (neki Shotgun sörétet adagolj). Idelenn tedd a Platinum Sword helyére az imént felvett Gold-ot, majd fent a Gold helyére a Platinumot. A művelet eredményeképpen megnyílik egy titkos átjáró. Luis gyors felbukkanása, a tojásról szóló szentbeszéde, majd távozása után te is hagyd el a helyszínt, méghozzá a kis vasajtón keresztül. Odabent MN-t és Spinel-t találhatsz, valamint egy rakat szektást is a túlvilágra kell küldened. A fent levő bal oldali boltív mögött csuhásokkal találkozhatsz, ám a mögöttük levő helység miatt érdemes őket leszedni. Átjutva ugyanis PTA-t, növényt és a Castle Gate Key-t találod. A felvétel pillanatában egy egész osztagnyi primitív ugrik neked: robbantsd fel a hordót, majd gyilkold le a maradékot. Szaladj vissza az elágazáshoz, ahol Luis felbukkant, és használd a Castle Gate Key-t a környéken levő dupla ajtónál, ugyanis ez nyitja a zárat. Bejutsz az épületegyüttes szívébe, ahol szép kis fogadóbizottság várja érkezésed. Egy démonilag megszállt fiatal arc képében Ramon Salazar érkezik, aki a kastély jogos örököse. A bájcsevej után hiába mész utána, fogságba esel az épületben – nem csináltál rosszat, így ments az írógépnél, majd kutasd át a környéket. Minden ajtót azért nem zártak be, így vedd az irányt jobbra (mielőtt azonban ezt megtennéd, szedd ki a boltív felett található Green Gem-et, és a Velvet-ekért cserébe a sarokban levő vázákat is. Jobbra indulva, majd

rögtön balra fordulva egy apróbb ajtó keltheti fel a figyelmed, ami bizony egyelőre még zárva. (nem baj, kinyitjuk majd ezt is.) Szedd szét a hordókat, kicsit előrébb MN, a vázában némi aprópénz, a képet meglőve pedig ingyen zsebpénz üti a markod. A közelben lesz egy apróbb beugró is ahol egy feljegyzést találsz Luis Seraról, aki a jelek szerint azért érdekes figura, mert lenyúlt a tulajtól egy adag vérmintát (vajon miért, talán ellen vakcinát akart kifejleszteni a kórral szemben?). Némi elmélkedés után rájössz, hogy a tűzlovagok között nem tudsz továbbjutni, viszont a falon levő képet alaposabban megvizsgálva találhatsz egy Prison Key-t, ami bizony az imént talált zárt ajtócska kulcsa. Galopp vissza, nyisd ki és készülj a börtönben levő mini bossharcra. Mivel az ilyesmik mindig megviselik az elnök leányának idegeit, hagyd kint addig. A levarrt szemű vak figura veszélyesebb, mint gondolnád: ha közel mész hozzá, kiszabadítja magát, de mivel hang alapján tájékozódik, a két oldalon levő harang segítségével meg is zavarhatod. A gyenge pontot a hátából kinövő élősködő jelenti, így próbáld meg mindig azt célozni – nem kell neki sok találat, neked viszont elég egy-egy érintés és elég durva halálnemben lehet részed.. Miután végleg padlót fogott, kapkodd fel az érte járó 15000 PTA-t és igyekezz meghúzni a cellák valamelyikében elhelyezett kart, amivel a kinti tűzlovag metódust kapcsolhatod ki. Arra persze vigyázz, hogy ebben a pillanatban egy marék alattomos figura (közte egy nyilazós alakkal) beront a helységbe, így nem árt mielőbb lerobbantani őket a játéktérről. Ha sikeresen vetted az akciót, akkor a vörös ajtón keresztül hagyd el a helységet. Készülj fel lelkileg: elég hosszú lövöldözés kezdődik (itt már kezdett derengeni, hogy ez a Resident Evil bizony IGENCSAK akciódúsra sikeredett), ráadásul két hullámban. Ha van elég lőszered, csupán optimális helyezkedés kérdése a harc sikeressége, így szedd le a mocskokat, majd a vörös figura által hívott utánpótlás sereget is. A medence körüli futkározás némiképp segíthet a nehezebb helyzetekben, bár a végén az átváltozott szekta-vezetővel mindenképp szembe kell nézned. Vigyázz: odalent a lépcsők lábánál is lesz két arc, akit nem árt majd likvidálni. Szedd fel a hátrahagyott dolgokat (Velvet, PTA, gránát, MN). Az aprócska kék szobában a felvehető dolgok mellett találsz két sárga színű kapcsolót is a földön: egyikre állítsd rá a csajszit, másikra pedig állj rá magad: ekkor a fenti medencéknél fel fog emelkedni egy platform, rajta egy csévélhető szerkezettel – ezzel egyidejűleg rengeteg csuklyás özönli el a környéket – azonban semmiképp se menj ki velük harcolni, mert abba a helységbe is kerülnek belőlük (mégpedig a mennyezeten levő résen keresztül), ahol éppen állsz – ha Ashley-t itt hagyod egyedül, pillanatok alatt lekaszabolják a lelkemet. Ehelyett inkább hagyd, hogy a lány felé iramodjanak és te pedig szedd le őket szépen sorban, addig, amíg végleg el nem fogynak. Az ily módon megnyílt lépcsősoron szaladjatok fel, de mivel az út zárva van (még víz borítja), így valamelyik képnél engedd a lányt felmászni a karzatra, mivel észrevettetek időközben még további két plusz kart is odafent. Ha sikerült felkapaszkodnia, idegtépő pár perc következik. Amíg a lány ugyanis végigtekeri mindegyik kart, csuhások özönlik el a karzatot és azt a helységet is, amelyikben te tartózkodsz. A taktika a következő: folyamatosan fedezd Ashley-t a távcsöves puska segítségével (vagy ha nincs muníciód, akkor valami, viszonylag valami távolra is relatíve pontosan célzó fegyverrel), majd minden (vagy minden második) lövés után válts és likvidáld a rád törő szektásokat is. Ha sikerül elvégezni a műveletet, irány vissza képhez, ahol felmászott és az öledbe pottyan. Egyesült erővel ugrálj át a szemközti ajtóhoz, ahol kicsit feltöltheted a készleteidet (plusz mialatt a mennyezetről lógó szobrokban gyönyörködsz, menthetsz is egyet). Mivel a lányra már hat a szérum, ezért a nyílegyenes folyosón a felköhögött bértől beparázik és ámokfutásba kezd – a környék persze csapda: a rácsok elzárják Leontól a lányt, az utolsó pillanatban az átfordulós mozdulatnak köszönhetően magadra maradsz egyelőre és már folytatódik is a kaland a következő fejezettel.

6.7.8. Chapter 3-2

Pillanatok múlva arra leszel figyelmes, hogy a rádión nem a megszokott Hunnigan diszpécser hangja, hanem a szekta vezetője Salazar szól hozzád, aki megpróbál ráhatást gyakorolni Leon-ra, de hasztalan: mivel meg kellene találni Ashley-t, visszafelé jobbra találsz egy kisebb ajtót. Lépj be rajta, találsz majd két hordót. A beugrókat átkutatva indulj el a folyósón, de lassan, ugyanis egy újfajta ellenféllel hoz össze a sors. Ezek a rovarszerű förtelmek a falon és a mennyezeten is tudnak haladni, ráadásul láthatatlanná is válnak – ilyenkor csak a mennyezetről csöpögő nyáluk az, ami elárulja őket. Ha neked ugranak, egész egyszerűen letépik az arcod, így meglehetősen tartózkodj a szoros barátságtól. Szedd le mindhármat, mindegyikért egy-egy Eye jár. Odalent három csillogó tárgyat is felfedezhetsz, a vasból készült ajtó mögött viszont megint egy rovartanya húzódik, úgyhogy óvatosan a hősködéssel. A cellák valamelyikébe állva szépen elintézheted mindegyiket. A terep megtisztítása után irány vissza a központi helység és annak cellái. Az egyikben GYN, a másikban MN, van – az egyik cellából látható a vízzel telített környélk és a kerék is, Abba a szobába a rövid folyosón és két további cellán átgyalogolva tudsz bejutni. Ha sikerült odakeveredned, tekert meg a kereket, kutasd át a ládákat a Butterfly Lamp-ért és az egyéb felvehető apróságokért. A visszaúton ismét rovarokkal hoz össze a sors: hasznosak, hiszen viszonylag egyszerűen elpusztíthatóak, a belőlük potyogó színes ékkövek pedig jól kombinálhatóak a tárgyakkal, amikért a Dealer igen szép összeget ad. Ugorj le, rúgd be az ajtót, majd vedd fel a vízben csillogó velvet-et, majd szaladj fel a lépcsősoron, mígnem egy ajtóhoz jutsz. Küzdd át magad a Tomb Raider-szerű lengő bárdok között a túloldalra, ahol PTA-t és egyéb értékes dolgokat vehetsz fel. Az itt levő ajtó a nagy terem karzatára visz vissza, ahol épp egy véres áldozás kellős közepébe cseppensz bele. Persze az ellenség kiszúr és megpróbál lefalcolni azon a folyosón, ahol korábban Ashley-t vesztetted el. Ha sikerül egy gránáttal leszedned a vezetőjüket, leérve a sokat érő Spinel-ek mellett egy Illuminados Pendant-ot is magadhoz szólíthatsz. Használd a csillárt a túlsó oldalra való átjutáshoz, majd kicsivel odébb vissza az eredeti oldalra, ahol egy kart találsz, ami a rácsokat nyitja ki. Ha jobban körülnézel, a környéken találsz ládát is a fal tövében, ebben egy Elegant Maskot fedezhetsz fel. Ugorj le, majd irány a lépcső: találkozol az árussal, ahol üzleteld el a felesleges cuccaidat, tuningold a fegyvereidet, majd próbáld ki magad a céllövöldés játékban, amiért egy feljegyzést is kapsz. A helyszínt a piros ajtón hagyd el: szedd fel a GYN-t, és a feljegyzést az asztalról, nézz körül munícióért, majd irány a következő helység. Szedd le a csuklyás csapatot, és vigyázz a nyilasokkal – használj ellenük snipert. Lődd szét a vázákat a felvehető cuccokért, a karzatra pedig a balra kerülő útvonalon, a lépcsőn, körbe a másik karzaton levő útvonalon juthatsz fel. Szedd le a vezírt, robbantsd szét a piros hordót: előbbi leugrik, és megpróbál egy titkos ajtón eltűnni. Kövesd egy darabig (amíg fel nem fedi a titkos beugróban levő shotgun munícióit, PTA-t,) majd kíméletlenül végezz vele, minek eredményeképp egy Galery Key lesz a jutalmad, amit az iménti helyszínen tudsz majd használni. Egy jól irányzott lövés segítségével szedd ki a szarvas fejéből a Velvet Blue-t, majd figyeld meg a képeken levő kivégzési metódusokat. Ez valójában egy logikai feladvány, amit úgy kell megoldanod, hogy a kapcsolókkal kell a képeket a megfelelő sorrendben megforgatni. Oké, rendben: a sorrend a következő: 4,3,1,2. Ha mindent jól csináltál, egy titkos átjáró nyílik meg a fal mögött – a következő helyszínen Salazar vár rád, aki az útvonalakat elzárva egy rakat szektással lep meg téged. Verd le őket, nyúlj le mindent, majd keresd meg a nagyobb festmény mellett megbúvó kapcsolót, amivel semlegesítheted a riasztó parancsot. Mivel ez a terem közepén működ szerkezetet is befolyásolja, várd meg, míg a középen levő állványzat is felemelkedik, rajta egy rejtélyes ládával. A folyosószerű beugróban találsz még egy kapcsolód: aktiváld és megjelenik az imént felhozott emelvényhez vezető híd is. Még ne rohanj ki, mert a rakétavetős figura miszlikbe aprít: várd meg, míg kifogy a munícióból, csak ezután lődd le és menj a középen levő ládához, amiben a várkastély bejáratánál levő dombormű egyik hiányzó állat darabját, a Goat Ornament-et veheted fel. Az északi ajtón indulj tovább, ments egyet, majd kilőve az ablakat ,szedd le a túloldalon üldögélő varjakat. Menj ki a karzatra, a kúthoz. Robbantsd szét a hordókat és vizsgáld meg a kutat, majd vedd fel a benne rejlő dolgokat. Találkozni fogsz egy lezárt szobával, amért majd később kell visszajönnöd, ha megtaláltad Ashley-t, mert csak ő tudja majd kinyitni. Indulj a dupla kettes ajtó felé, amivel a kerthelységbe kell, hogy juss. A kertben egyébként egy emblémával tarkított ajtó és egy labirintus vár (az emblémának pedig hiányzik egy darabja), amik észrevétele után Salazar osztja megint az észt az unalmas fecsegésével. A mondanivalójából egyetlen lényeges momentum érdemel megjegyzést: elhinti, hogy Luis mellett még egy betolakodó is van az otthonában. Vedd elő a shotgunt, tegyél rendet a környéken (főleg a labirintusban, ahol még ketrecbe zárt kutyákkal is összehoz a sors), vedd fel a labirintusban található növényeket, Spinel-t, muníciót, a ládában található Red Gem-et, és a hiányzó embléma egyik darabját, amit a szökőkútnál fogsz találni. A híd túlsó felén a ládában MN-t, a lenti szökőkútnál a hiányzó emblémadarabot

találsz. Keresd meg a karzathoz és ott az ajtóhoz vezető utat (visszafelé néhány mutáns monszter fog csak akadályozni), majd kombináld a két emblémadarabot (Moonstone Left és Right Half), majd tedd az ajtóba a helyükre. Érdekes egybeesés és eddig a játék legmegdöbbentőbb átvezető animációja fogad: minthogy a Resident Evil 4-nek vajmi kevés köze van a korábbi részekhez, értetlenül fogsz állni a tény mellett ,hogy a napszemüveges hölgyemény valójában ADA WONG, aki a Resident Evil 2-ben osztotta az észt – ráadásul az egykori Wesker oldalán. A lényeg később kiderül, ám ez most csak rövid találka: a nő lelép, te pedig ments egyet, mert jön a következő fejezet.

6.7.9. Chapter 3-3

A szobába érve olvasd el az Ada Wong-ról szóló feljegyzést, amiből kiderül, hogy eredetileg az ő feladata lett volna a Luis által ellopott vérmintának a megszerzése. Kezd összeállni a kép és hogy valójában mi ez a genetikai mutációs vakcina, ami keveri itt azt a bizonyos büdöset. Na mindegy, fedd fel az MN-t, törd szét a vázákat, majd vedd fel a szekrényben található Mirror w / Pearls Rubies-t, gránátot, Spinel-t. Az ebédlőben MN-t, Shotgun muníciót, GYN-t, és a vázákban levő PTA-t. A déli oldalról nyíló folyosó végén levő ajtó mögött rengeteg hasznos cucc van, plusz ha szétrúgod az itt található ajtót, akkor az egy rövidítést is jelent az egyik korábbi elágazáshoz. Irány vissza az ebédlőbe, a csengőhöz: üsd meg, aminek hatására kép elmozdul, ahol lődd szét a zölden világító pontot és így felnyithatod a rácsot. Szaladj be a kinyílt ajtón, ahol egy piszok nehéz(nek tűnő) rész következik, ha nem jössz rá a dolgok nyitjára. Leírom: mivel körbezárnak rácsokkal, látszólag csapdába kerülsz, amihez még hozzájön a vak fickó a börtönből, plusz egy egész csapat csatlós, akik nyíllal lövöldöznek, plusz még meg is sebesítenek, ha közel mész a rácshoz. Nem kell beijedni: lődd szét valamelyik lakatot és szaladj. Nagyobb terepen már könnyebb elintézni mindenkit: az ebédlőasztalnál és a helységbe körözve könnyű lenyomni őket (nem sok eszük van, mellesleg, mert simán felmászhatnának az asztalra), a ketrecben maradt figurákat pedig közelről, a ketrecbe visszajutva tudod eliminálni. A kopasz arccal azonban óvatosan bánj, hagyd a legvégére, ugyanis ha elpusztul, egy skorpió-szerű lény bújik ki a testéből, akit még pluszban el kell intézni és nem szerencsés, ha a tag keveredik a még életben maradt szektásokkal. Ha vége a tisztogatásnak, középütt a ládából szerezhetsz egy Hour Glass w/ Gold Decor-t, amiért ugyan jó pénzt kaphatsz, de valójában semmire sem használható. Sétálj ki az egyetlen lehetséges útvonalon, balra a vázából szedd fel a Rifle Ammo-t, amikkel leszedheted az őröket és a vörös ruhásokat is. Ugorj le, lődd szét a tárgyakat, vedd fel a cuccokat, és keresd meg a működtethető kart, ami a padlón levő rejtett csapóajtót nyitja (ami mellesleg a szemközti ajtó mögé vezet). Egy kis céllövölde után indulj el a ráccsal elkerített terembe, ahol szedd le a nyilas, majd lődd szét az üvegburát, amiben rakétavető és PTA és velvet is lesz. A soron következő úton lesz mentési lehetőség, majd vásárolj a szatír hangú dealer-nél – méghozzá a legnagyobb inventory-s tárolóhelyet. Lépj be a következő ajtón, ahol összefuthatsz végre Luissal, akinél épp ott van a vérminta. A találkozás azonban rövid életű: ahogy azt remélni lehetett a baljós eseményekből, Saddler feltűnése és hatalmas szúrós farka felnyársalja a kollégát, aki ezáltal az örök vadászmezőkre távozik. Ám mielőtt kilehelné a lelkét, egy üvegcse tablettával ajándékozza meg Leon-t – nem véletlenül, ennek még nagyon fontos szerepe lesz a későbbiekben. Fejezet vége, mentés és GO tovább.

6.7.10. Chapter 3-4

Érdekes módon Saddler Leon-nal is végezhetett volna, ámde nem teszi – ez elég nagy ballépés tőle, mert ad1: életben maradsz, ad2: még Ashley-t is kiszabadítod mindjárt, ad3: nálad van a tablettákat tartalmazó üvegcse is. Szép sorjában vizsgáld át a helyszínt, majd sétálj körbe a karzaton, és szedd szét az összes tárgyat a felvehető cuccok reményében (a nagy festményt se hagyd ki) Odalent sikoltozásra lehetsz figyelmes: csak nem az édes Ashley-t látod meg? Dehogynem, bár a kicsikének nem valami rózsás a helyzete, ugyanis több ízből is támadásba lendülnek ellene. Leonnal lődd szét a csajszit fogva tartó bilincseket (de csak azt, ugyanis ha eltalálod a lányt, akkor bizony vége a kalandnak), majd fedezd egész végig, mígnem az így betörő fekete és egyéb csuklyás mocskok elől képes lesz megmenekülni. Először a vörös ruhás figurát lődd, mert amíg életben van, folyamatosan érkezni fog az utánpótlás. Szedd le, mire Ashley felveszi az ellenség által elejtett kulcsot, majd lelép az egyik ajtón keresztül. Horrorisztikus módon Ashley felett veszed át az irányítást: kicsit esetlen, kicsit gyenge, de azért elmegy – elsőként ments egyet, majd szedd fel a sárga GYN-t és a Spinelt. Tovahaladva jón a hideg zuhany: Ashely vs. szektás, első felvonás. Szerencsére át tudsz bújni az asztal alatt, ki tudod kerülni őket, sőt! A lámpásokat hozzájuk vágva meggyújthatod őket, amiből elég célpontonként két találat is. A szeparátor szerepét betöltő rácsot a falon levő karral aktiválhatod (vagy jobbra, a berendezés alatti apró lyukon is átkúszhatsz a szomszédba) - juss át a túloldalra, ahol gyűjtögess össze minden hasznos dolgot és irány a kék színnel jelzett átjáró. A helységben található feljegyzésből kiderül, hogy a fiatal srácba, Salazarba is élősködőt ültettek, ráadásul a test csak gazdaként funkcionál, míg a parazita ki nem fejlődik teljesen. Szívás, de te inkább vizsgáld át a fegyvereket a falon, ami mögött bizony egy átjáró is húzódik, persze egyelőre nem lehet kinyitni. Szaladj ki a folyosóra, majd keresd meg a raktárként funkcionáló termet, ahol a GYN és a Spinel felvétele után mozdítsd el a szekrényt, és aktivizáld a rácsot működtető kapcsolót. Az asztal alatt kerülj át a fali kapcsolóhoz, ami a következő rácsért felelős. A kandallónál Stone Table-t találhatsz, majd a harmadik és az első kapcsoló segítségével kerülj át a raktár túlsó felére (szekrényben PTA, környéken Velvet).

A közelben levő ajtón átjutva a következő helységbe Spinel, a folyosó túlsó felében pedig logikai feladvány vár – a tologatós fajtából. A helység közepén levő panelnél rakd ki a megfelelő alakzatot, majd helyezd a jobb alsó perembe a Stone Table-t. Ennek hatására az ajtó kinyílik, ahol a ládákban Golden Bangle-t, Salazar Familia Insigna-t, és a szobor megfordulásakor Serpent Ornament-et találhatsz. Ebben a pillanatban nem messze tőled odakint középkori buli veszi kezdetét, ugyanis életre kelnek a lovagpáncélok, amiket az asztal körül vágj át és lógj meg a környékről. Visszafelé még háromszor összefutsz valamelyikkel, amikor is épp a fejed lesz a tét, mert megpróbálják majd lecsapni. A legfontosabb, hogy valahogy verekedd magad át rajtuk és juss el a kék színnel jelzett ajtó folyosójára, ahol a helyére illesztheted a Serpent Ornamentet. Tekerd meg a kart, majd mássz fel az így elérhetővé vált létrán és némi PTA begyűjtése után keresd meg Leont a hozzá vezető folyosón.

6.7.11. Chapter 4-1

A következő fejezet ismételten rádióbeszélgetéssel kezdődik közted és Salazar között, bár sokkal fontosabb, hogy újra együtt a csapat. A hátul levő folyosón keresd meg az ajtót, majd hagyd magad mögött ezt a részt. Ments egyet, vedd fel, ami kell, de ne szállj be még a balra található kisvasúti szerelvénybe, mert a kastély elejére visz, ahol a továbbjutáshoz szükséges dolgok közül még néhány nincs meg. Hanyagold, inkább (vagy visszamész abba az irányba, amire korábban azt írtam, csak Ashley tud bemenni és akkor néhány haszontalan dologgal leszel gazdagabb: Elegant Parfum Bottle, Broken Butterfly, némi PTA és GYN) a veled szemközt levő két fogaskeréken működő platformon keresztül kellj át Leon-nal (a lányt hagyd egyelőre a kiindulási pontnál). A lávával telített környéken indulj el a lépcsőn, majd szedd le a sárkányon üldögélő szektást, így egy ládát kapsz majd az oltáron, amiben 5000 PTA-s aranyrúd van. Elő a távcsöves puskával: szedd le a két szektást odalenn, majd a ketrecnél levő sárkányidomárt is. Az eredmény egy újabb láda az oltáron, amiből egy Illuminados Pendant-ot szerezhetsz. Nemsokára egy repülő példánnyal is találkozol, amit kissé nehezebb leszedni, mert mozgó célpontról van szó és a környezetedből is támadás ér. Ha leszeded a sárkányt, alábukik a lávában, te pedig a közelben levő harmadik ládához rohanva egy Lion Ornament-tel leszel gazdagabb, ami Key Item, tehát kelleni fog a továbbjutáshoz. Szaladj vissza Ashley-hez a fogaskerekes géppel, majd menj a vasúti kocsihoz és menj a célhoz. Szállj ki, szedd fel a hordókból nyerhető dolgokat, és nyisd ki a bezárt ajtót: a procedúra következménye, hogy a vár főtermébe kerülsz, így ezt a rövidítést a későbbiekben is használhatod, valószínűleg a tulaj is a belső vasút segítségével közlekedik. Mivel háromféle állatot ábrázoló domborműved is van, illeszd a helyükre őket, ami következtében megnyílik a nagy ajtó, amit anno Salazar zárt le előtted. Nézz körül a teremben a még fel nem vett dolgokért (a karzatra is felmehetsz a képhez), majd vedd az irányt az aranyszínű ajtó felé. Odabent korsók Spinel-lel és MN-el töltve, ha szükségét érzed. Sétálj a kisvasúthoz, szállj be majd irány az újabb, eddig még nem látott hely. Szállj ki, lődd szét a vázákat, csodáld meg a

függönyös részt, majd lődd ki a szobrokból a bennük található lila ékkövet, Spinelt és egyebeket. A rács ugyan elzárja az utat, de nem sokáig: sétálj visszsza a kereszteződésig, majd menj balra, jobbra találhatsz egy újabb helységet. Ebben a szobában üzletelhetsz, tuningolhatsz és menthetsz, ráadásul PTA-t és MN-t is találsz. Látni fogsz egy ajtót, amin kétpisztolyos motívum van: mögötte megint csak a Dealer vár, ahol céllövöldézhetsz, ha kedved tartja. Nyereményként meglepő módon Resident Evil figurákat nyerhetsz (akár teljes gyűjteményre is szert tehetsz a játék során). Ha alaposabban körülnézel, az asztalon egy újabb feljegyzést olvashatsz el, GYN-t vehetsz fel, majd a folyosóra kijutva az oroszlán-szerű szoborból kapd ki az MN-t, a lovagok között pedig egyedül menj át, mert kettőtöket tuti szétvágnak. Átjutva GYN, MN, és a King's Grail lesz a jutalmad. A serlegért azonban meg kell szenvedni az életre kelt lovagokkal, akik valójában szintén szörnyetegek. Ez a rész egyébként elég durva: ha végzel az első adaggal, a falból ismételten három lovag bújik elő, amiket rendre le kell szedned. Robbantsd fel őket, majd adj nekik a tuningolt shotgunnal – a meló végeztével keresd meg Ashley-t, és siess a kereszteződéshez, ahol keresd meg az aranyszínű ajtót és menj be rajta. Odaát egy kis tologatós móka következik: a két lovagi szobrot told rá a padlón található kapcsolóra, a harmadikra a kiscsajt, a negyedikre pedig magadat állítsd. Az így kinyílt ajtón menj be, de légy résen, mert a Salazar által működésbe hozott csapdát kell hatástalanítanod. A tüskékkel borított menynyezet elkezd süllyedni: megállítani csak a szintén a plafonon levő négy piros kapcsoló szétlövésével tudod. Mielőtt elindulnál a folyosón, vedd fel a sarokban megbújó MN-t. A folyosón váratlanul kettészakad a csapat, Ashley pedig csapdába (és életveszélyes helyzetbe) kerül. Elő gyorsan a távcsövest, majd szedd le a lány életét veszélyeztető szerkezetben üldögélő két szektást, majd irány a raktár, ahol ha szétnézel, a szekrányben Elegant Chassboard-ot, a közelben pedig Spinel-t, és MN-t találhatsz. Ami nagyon fontos: a kincsesláda, amiben a Queen's Grail lapul. Na most már szaladhatsz is vissza a ráccsal fedett ajtóhoz, de légy óvatos, mivel a kék csuklyások hada lepte el a környéket, ezért élesítsd a távcsövest. Odaát találni fogsz két szobrot: tedd a nálad levő két grált a férfi és a női szoborba, és GO. A vázákban megint hasznos dolgokat találhatsz, és a szekrényt is kutasd át. Mivel másfelé nagyon nem tudsz menni, az ablakon keresztül pattanj a karzatra, ahol a létrán felmászva a ládában egy lámpást találsz. Miután az ablakon keresztül megvizslatod a kaland következő nagyobb monszterét, keresd meg Ashley-t, majd irány a dupla ajtó. A túloldali karhoz araszolni kellene, de mivel a padló hiányos, ez elég idegtépő feladat. Plusz ráadás, hogy a báb alatt tipegve egyik pillanatról a másikra gusztustalan rovarok lepik el a környéket, úgyhogy Ashley érdekében elő a shotgunnal. A kapcsolóhoz érve szomorúan tapasztalod majd, hogy a híd valójában csak félig működősképes, ezért lődd szét a tartópilléreket. Ezek után kezdd el vaddisznó módjára lőni a bábot, mire az egy-két sorozat után lehullik és eltűnik a mélyben. Szedd fel az összes színes Gem-et, ami kipotyog belőle, majd GO tovább. Az MN mellett üzletelj a Dealerrel (tuning), majd menj ki és nézz körül a környéken (Spinel, velvet a hordókban). Mivel az előbbi bábos bulinál Ashley-t meglovasították, ezért most szembesülhetsz vele, hogy kinek a keze van a dologban. Naná, hogy Salazar keveri a trutyit, mialatt a szakadék túlsó oldalán eltűnik a feszes fenekű lánnyal. A katapult össztűzében rohanj át a hídon, és a bedeszkázott ajtó helyett a bal oldali lépcsősoron menj fel. Némi fizikai attrocitás után végezhetsz a katapultosokkal, majd egy kis gyűjtögetés után lépj be az ajtón. Egy kis céllövöldés buli vár odafent az óratoronyban: az emeleteken nézz körül MN-ért és feljegyzésért - a legfelső szinten távolítsd el a fogaskerekeket akadályozó darabokat, majd baktass fel a felső emeletre és a karral indítsd be az óraszerkezetet, ami a kinti hídért is felelős. Ha mindezzel megvagy, szaladhatsz is vissza a legalsó szintre, ahová a nyilazó célpontok között cikázva juthatsz el, ráadásul a fentről érkező dinamit esőt is kerülgetned kell. Okosabb egyébként, ha visszaszaladsz és odafentről szépen leszeded mindegyiket. Ha végeztél, lépj át a dupla ajtón, és indulj el a híd felé, de tárazz be, mert odakint elég puskaporos helyzet alakul ki. A hídra érve egyre jobban szorul a hurok: csuklyások, rakétások özönlenek a környékről, így verekedd magad át rajtuk egészen a dupla ajtóig, ahol bújj még egyszer Rambo bőrébe és tanítsd meg őket a fegyelemre – különösen a levarrt szemű fickót. A végén még egy fogócskát is be kell majd iktatnod, mert a félrevezetéshez szükséges harangok is eltűnnek és nem marad semmi más. A győzelem íze többször 15000 PTA lesz, ami után Indy Jones mintára vésd ki a lépcsőn felfelé menet a köveket a szobrokról, majd irány a dupla kettes ajtó. Bár utoléred az Ashley-t elrabló Salazart, de csapdába kerülsz: a leesés ellen aktív gombnyomogatás következik, ami okán túlélheted a helyzetet – egy darabig. A boss ugyanis utánad küldi az egyik nagy monsztert, a csajszit pedig tovább ráncigálja. Nem túl kellemes helyzet annál fogva sem, hogy a csevej után egyre messzebb, egy barlangi labirintusban találod magad. A gusztusosan berendezett környezetben találsz némi segítő utánpótlást: sárga GYN-t, gyémántokat, MN-t és még egy koronát is, amit adj is el a nem messze levő árusnak (valószínűleg őt is bezárták ide, mert máshogy nem nagyon juthatott volna ide). Tuningolhatsz vagy cserélhetsz automata shotgun-ra – egyelőre nem érdemes, így ments egyet és mássz fel a létrán. A csatornában találhatsz némi extrát (Spinel, GYN), amit felszedve arra leszel figyelmes, hogy valaki bizony bezúzza a mögötted levő ajtót, így visszafelé már nem mehetsz. Nem is akarsz, így irány az egyetlen út: előre – ahol először térj be a jobb oldali helységbe, majd vissza a csatornába, mivel az ott levő lift egyelőre működésképtelen. Odalent vigyázz, mert a plafonról egy monszter jelent veszélyt rád – jobban mondva csak a farkincája. Na mindegy, balra találhatsz némi MN-t a helységben, majd haladj el a nitrogénes palackok mellett (ezekre később még szükség lesz), mert a csatorna végén levő szobában MN-t találhatsz, de ami fontosabb, az a sarokban levő kapcsoló, ami a lift működéséért felelős – bár ha aktiválod, lezárja az ajtót előtted. Készülhetsz a Boss Fightra, ami bár elég szívós és kemény ellenfél (normál esetben lepattannak róla a golyók), a nitrogénes bulit kell alkalmaznod nála. Döntsd fel a hordót, amitől egy darabig lefagy, majd rakétázd szét a kezét – ha nincs rakéta, használd a shotgun-t és ismételd a műveletet. Egy idő után kinyílik az ajtó, szaladj be rajta, de a liftig még kétszer-háromszor is meg kell ismételned a taktikát, mire a lifthez érve drága barátunk ki is fekszik. A felvonó megérkezik, fejezetnek vége.

6.7.12. Chapter 4-2

Saddler egy ismerős kommandóst küld utánad, de egyelőre ne törődj vele: lépj ki a liftből, szedd fel a hordókban levő Rifle és gránát MN-t, Spinelt, stb. majd üzletelj és ments egyet a Dealernél. A pisztoly motívumos ajtó mögött újabb típusú céllövöldés játék vár – ha kibuliztad magad, olvasd el a feljegyzést a parazita történetéről, majd hagyd el a helyszínt a dupla ajtón. A bánya területén egyébként nem lesz gond a továbbjutás:ugyanazok a béna falusiak lesznek, mint akik a játék elején beléd kötöttek, ráadásul mindennemű védőfelszerelés nélkül, így az erős fegyvereid ellen védtelenek. Szedd le a két falusit, majd keresd fel az alagút túlsó felénél levő nagy barlangi részt, ahol elsőként a felső fertályról szedd le a gonosztevőket – különös tekintettel a dinamitosokra. Szedegesd fel a dolgokat (PTA, MN, stb.) majd a túlsó oldalra szaladva majd felül keresd meg a kart és aktiváld, majd végezz a csapattal és a láncfűrészessel, hogy leessen a darálóba. Ezek után keresd meg a másik kart és azt is kapcsold át, mire leereszkedik egy dinamittal megrakott csille. Végy belőle, majd robbantsd fel a továbbjutást eltorlaszoló sziklát, majd a lávával hevített környéken szedd le az ellenfeleket, különös tekintettel a kettő darab El Gigante-ra, amit a megszokott módon ölhetsz le. Választhatsz másik, egyszerűbb megoldást is: a terem közepén levő, csapdát nyitó kapcsolót aktivizáld, majd mássz fel a szemközti létrán, kicsit odacsalogatod a két monsztert, majd zúzz át a kapcsolóhoz, akkor a monszterek éppen jól fognak helyezkedni ahhoz, hogy lazán belelődd őket a lávába. Lehet, hogy csak az egyiket, de az is nagy segítség, ilyenkor a másik jófiút a hagyományos módon intézheted el (emlékezz a parazitás megoldásra, korábban már leírtam).Szedd fel az értük járó PTA-t, majd irány a következő barlang, ami valamiféle rovartanya, de kis tisztogatás után menj a szoborhoz, a két fény kigyulladásakor újabb járat nyílik meg számodra. Szedd fel az ékköveket, öldökölj egy kicsit, majd keresd meg az egyik kis barlangot, amelyikben a falon egy kapcsoló van – a másodikat egy viszonylag nyirkosabb és nedves helységben találod majd. A fényforrásoknak köszönhetően szétolvasztja a továbbjutást jelentő kaput, aminek a túloldalán újabb rovar invázióval kell szembenézned. A rács kapcsolóját ne felejtsd aktiválni. A prések alatt át tudsz gyalogolni, ha kicsit óvatosabb vagy – ha sikerül, a bal oldalon lesz egy kapcsoló, ami az egyik prést leállítja. Szaladj át a többi alatt, keresd meg és vedd fel a Royal Insignia-t a pedesztálnál, majd ismtételten vizslasd meg, hogy fel is emelkedjen. Ezzel befejeződik a kaland és egy új fejezet nyílik Leon történetében.

6.7.13. Chapter 4-3

Felül néhány apróság emellett egy Ada-tól származó levelet is találsz, amiben érdekes dolgokat tudhatsz meg a rakoncátlankodó parazita felhasználási területeiről. Elmaradhatatlan útitársad, a Dealer is felbukkan, hogy egy kis üzletet és mentési lehetőséget ajánljon – kijutsz a szabadba, ahol a romok közötti irtás után fűtsd alá még jobban a tábortüzet, ahol a haversrácok pihennek. Szedd fel az MN-t, Velvet-et, Spinelt és egyéb okosságokat a környékről, majd ugorj be a faház hátsó ablakán. Az ott lévő karral megnyithatsz egy lejáratot, ahová mássz is le és szedd szét a ládákat. Létezik egy taktika, amivel ezt a részt könnyedén teljesítheted. Lelősz mindenkit, akit lehet, majd előveszed a Snipert és levadászod az ablakon keresztül a láncfűrészes figurát. A csapdák hatástalanítása után még ne mássz fel a létrán, hanem nyisd ki az ott levő ajtót és kínálj be egy robbanótöltetet az ott lebzselő láncfűrészes likvidálása céljából. Odabent egy rohamosztag támad meg, amiket vagdalj le a shotgunnal, majd kincskeresés gyanánt zúzz szét és végy fel mindent, ami odabent van. Feljutva a bánya kulcsát (Key for the Mine) találod, amivel már visszasétálhatsz a vasajtóhoz, ám mielőtt ezt még megtennéd, sétálj egyet a kriptában is, ahol a sírban a Staff of Royalty-t szólíthatod magadhoz. A járaton átjutva a következő helység ismerős csapda, likvidálása a korábbiakkal azonosan történik, mialatt a két élősködővel is foglalkozol. Vedd fel a pénzt és az MN-t, majd keresd meg a többi cuccost, amíg a kisvasúthoz nem érsz. Az út alatt szedd le a rád ugráló falusiakat (ha megáll a kocsi, indítsd újra), a bedeszkázott részeknél pedig vagy hajolj le, vagy időben szétlövöd őket a shotgunnal. Mivel a sínek a semmibe húznak, ezért a megfelelő pillanatban nyomd meg a gombokat, hogy feljuss a terembe, ahol középtájt egy Stone of Sacrifice-t találhatsz. Az út megnyílik, a túlsó végén pedig létrát találsz. Mássz fel rajta, és a már ismert helyen nyisd ki az oroszlán motívummal díszített ajtót. Ments, majd jöhet a következő felvonás.

6.7.14. Chapter 4-4

Az írógépnél ments, majd a gépezet beindítása után (szektabuli a háttérben) szaladj fel a lépcsőn, majd mássz le, és a távcsövessel tisztítsd meg a terepet közel, s távol. Elég sokféle célpont érkezik a következő pillanatokban – a játék itt elveszti maradék Resident Evil-es mivoltát is és tömény akcióba torkollik a történet. Ugorj át a baloldali részre (kéz), majd a középütt levő kapcsolóhoz és indítsd be vele a másik végtagot. A jobbról feljuthatsz felülre is, ahol a gyűjtögetés után a szobor feje mögötti kapcsolót is aktiváld, ami a bal kézért felelős. Ess le innét, szedd le az újonnan érkező célpontokat, majd nyomd át a kapcsolót, ami a helyére teszi a híd első részegységét. Kerülj vissza jobb kézre, majd a balon keresztül fel a második emeletre, ahol szintén egy kapcsolót találsz. Nyomd át, majd nyírj ki mindenkit. A hídon kezdd el izomból nyomni a futás gombját, mert a szobor megindul, neked pedig menekülnöd kell. Az előrehaladást a ledőlő oszlopok is nehezítik, úgyhogy kerülgetni kell a megfelelő gombokkal, majd mikor az ajtóhoz érsz, szedd le a shotgunnal a lakatot és szaladj tovább a hídon. A végénél levő szakadéknál ugorj, és Leonnal húzózkodj fel, mert a toronyba csak így tudsz feljutni. Salazar abszolút értelmetlen hadoválását hősünk egy apró kedvességgel honorálja: megelégeli a beszélgetést és egy kést vág Salazar kezébe, amit annak testőre nyomban vissza is küld feléd – gyors reflex, különben eltalál. Persze megint lelépnek (kezd unalmassá válni már ez a fogócska), te pedig futhatsz utánuk. Illetve még mielőtt bármit is tennél, szedd fel a GYN-t, az MN-t, majd irány a lépcső, ahol szedj le mindenkit a távcsöves puskával, mert anélkül kerülgetned kellene az utadba gurított hordókat. Szedd le a fent rendetlenkedőket a Sniperral, majd az út felénél vedd fel a PTA-t, a GYN-t, majd mássz fel az ott található létrán. Használd a kart, ezzel a lentről jövő ellenségre hordókat ereszthetsz. A liftet egy dinamitot dobáló mocsok védi, de a felvonó nem használható a rajta levő túlsúly miatt. Mozdítsd el a rajtuk levő ládákat és irány felfelé. Ez egy elég nehéz szakasz, úgyhogy nem árt résen lenni: ahogy halad a lift, rendre ugrálnak majd be a figurák és ha egyszerre legalább hárman vagytok a felvonóban, megáll – persze ez nem minden időközben még nyilaznak, sőt! Dinamittal is megdobálnak, így bőszen puffogtass a shotgunnal. Ha egyben felérsz, mielőtt a torony felé indulnál, gyűjts be minden hátrahagyott extrát, majd vedd az irányt a torony külső pereme felé (hordók, láda felvehető cuccokkal, Gold Bangle). Liftezz, majd rohanj fel a lépcsőn, és fusd meg a szokásos köröket – már ami a Dealert, az írógépet és a felvehető tárgyakat jelenti. A mentés nem véletlen: viszonylag nagy Bossfight következik, így nem árt felpakolni a karakteredet. Az ellenséget ezúttal Salazar és mestere testesíti meg. Ha tuningolt fegyvereid vannak, nem túlságosan bonyolult – miután undorító szörnyeteg válik a srácból, a fején levő nagy szem a gyenge pontja. Amikor a fej lehanyatlik, kinyílik a védőburok – na ilyenkor szórd meg a srácot, majd ha a csápjaival támad neked, nyomd meg villámgyorsan a megfelelő gombokat. Amikor a nyitott szájával véletlenül elkap, az rendszerint halálos sebzés, így ettől óvakodj némi futkosással a karzaton. Elég 4-5 tár és megfekszik – eléggé lineáris harc, nem nehéz túljutni rajta. Ha sikeresen a másvilágra küldted, kapkodd fel a nem kevés PTA-t, és egyéb MN-t, GYN-t, a hordók tartalmát, majd vedd az irányt a kettes dupla ajtó felé. Kijutva szintén számos tárgy felszedhető a hordókból és a tereptárgyakból, ám fontosabb a környéken található kötél, amivel egy lifthez juthatsz. Odalent megint csak rengeteg felszedhető tárgy fekszik, ráadásul menthetsz és az árussal is találkozhatsz. Tuningold a cuccaidat, majd indulj a dokkok felé, ahol Ada Wong vár téged. Ha a Gamecube verzióval játszol, itt az ideje, hogy a második lemezre válts. Bár a játék felét már elhagytuk, számos izgalmas pillanatot élhettek át a következő öt fejezetben is.

6.7.15. Chapter 5-1

Mivel Salazar-nak csúfos vége lett, ezért Saddler lett a rádió fenegyereke – Hunnigan meglepően régen jelentkezett már be – úgy tűnik, a környéken minden jöttment megzavarhatja az egyébként titkos rádiófrekvenciát. Mindegy, mivel egy szigeten vagy, ezért csak egyetlen irányba indulhatsz – go előre, mígnem egy kereszteződéshez jutsz. Itt is tartsd az eredeti irányt (előre), ahol egy helyen fel tudsz majd kapaszkodni néhány ládához – az egyikben találni fogsz egy Emeraldot. Oké, itt nincs más, irány vissza az elágazás, amelyiknek a másik ága egy fahídhoz vezet. Mivel Ashley elég kapós csajszi, nem csoda, hogy megint elrabolják – bár már kezd egy kicsit unalmassá válni az utána való futkározás, a készítők valószínűleg nem vették figyelembe a korábbi Resident Evil összetettebb és fantáziadúsabb történeti cselekményeit. Mindenesetre ugorj át, szedd le a frissen érkező matrózokat, amiket egy tuningolt shotgunnal lazán lelövöldözhetsz. Rövidesen egy géppisztolyos figura is megközelít, mialatt folyamatosan közelebb kerülsz az épületekhez. Elektromos sokkolós és kutyus célpontokat is kapsz – addig lődd őket, amíg el nem érsz a kettes ajtóig, amit ha megvizsgálsz, egy lézerdióda aktivizálódását éred el vele. Használd a tükröket az eltérítéséhez (tipp: az ajtó melletti kapcsoló), majd a kapun bejutva szedd össze az ott heverő dolgokat és kerülj ki a feléd gurított újabb sziklát. Juss el a járat végébe (a tárgyakból szedd fel a tartalmukat), majd keresd meg a létrát és mássz fel rajta. Kutyus, MN, jobbra, újabb célpontok. A távoli célpontokhoz használj Snipert, majd robbantsd fel a tűzveszélyes hordót, amivel berobbanthatod a sziklákat. Itt egy apró ládikát is találhatsz, ami egy Golden Lynx szobrocskát rejt. Előre haladva újabb lövöldözésen kell átesned, ami után kutasd át a barlangot, majd kapcsold be a kapcsolót fent. Ezzel ki tudod nyitni az ajtót, ahol a kereskedő kolléga fog várni téged mindenféle finomsággal (tápolj, vásárolj, tuningolj és a hely térképét se felejtsd nála). Néhány nyilast és hasonló egyebet leszedve bejuthatsz az épületbe (szemetesben gránátot, szekrényben PTA találsz) indulj balra, míg el nem éred a gázmaszkos célpontot, amit semmisíts is meg. Találni fogsz egy táskát, amiben MN van – a konyhába jutsz, kutasd át, majd vedd az irányt az ajtó felé, ahol Leon meghallja Ashley kiáltásait. Miután levered a páncélosokat, a lépcsősor felé indulj, majd némi céllövölde után keresd meg a fémládát, amiben egy Red Stone of Faith-ot találsz. Most menj vissza az ajtóhoz, ahol még nem jártál, ahol megnézheted egy monitoron keresztül, hogy Ashley-nek még kutya baja. A következő helyszín egy folyosó, MN-t rejtő fiókkal, Dealerrel és egy újabb típusú céllövölde játékkal. Az árus érdekessége egyébként a golyóálló mellény, ami kibír pár találatot, így ha van felesleges pénzed, mindenképp ruházz be rá. Tovahaladva, ahol az út elfordul, két robbanótöltetes figura lesz – szedd le, majd kapd el az ütemet, amivel az ajtó fel és le csukódik, majd menj át rajta. Szekrényben MN, a kémnyílás alatt GYN, majd a dupla ajtó mögött kinyithatod az egyik bezárt ajtót és mentőhelyet, a ládában pedig zsebórát is találhatsz. Ha mindent felszedtél, szedd a lábad fel a lépcsőn, mígnem egy elágazáshoz érsz – itt forudlj balra, majd keresd meg a közelben levő laboratóriumot, ahol vizsgáld meg a hullát a boncasztalon, majd sétálj a vezérlőpanelhoz, kapcsold be és nyomd meg a háromszögeket: a kéket 1x, a zöldet 2x, a piros•t 3x, így kinyithatod a műtő ajtaját. A műtőasztalon és környékén MN, feljegyzés Luistól, amelyben érdekes

dolgokat olvashatsz az El Gigante típusú és az egyéb, emberekből készült szörnyekről. Izgi olvasmány... A holttestnél Freezer Card Key-t találhatsz, ami után menekülj gyorsan a helyszínről, mivel a túlsó helységben levő hulla egy Regenerator, így megölni nem nagyon lehet, csak elmenekülni előle. A másik műtőben Emerald az üvegszekrényben, majd irány az útelágazás, ahonnét nem messze egy rácsos ajtó található (meg egy Regenerator, így jobb, ha sietsz). A beugró végén találhatsz egy újabb Emeraldot, de az a hely, ami jobbra az ajtónál van, sokkal fontosabb. Ugye felvetted az előbb a Freezer Card Key-t? Helyes, mert a fagyott padlónál ezt kell használnod. A hűtőkamrában hullajó bulit rendeznek, ám a figyelmed egy hátul levő befagyott ajtó kelti fel. Verd szét a befagyott üveget, vedd fel a GYN-t, majd szaladj vissza a beugróba: használd a kártyádat a gépnél, majd a panelhez szaladva most már kikapcsolhatod vele a hűtést. Szaladj vissza az imént látott befagyott ajtóhoz, nyisd ki, majd vedd fel a táskában várakozó Infrared Scope-ot. Az ajtó bezárul, látszólag csapdába kerülsz, de nem probléma: kombináld a Scope-ot a puskával, amit használva megfigyelheted, hol mászkálnak a kampóról lemászó Regeneratorban a paraziták – na azokat célozd be és lődd szét. Néhány lövés után annyi, PTA marad csak utána. Ezzel a többi, veszélyesebb célpont is elintézhető lesz ezentúl. A folyosóra érve Ammo a szekrényben, majd irány a piros színű folyosó, mert a gépnél felülprogramozott belépőkártyád (Waste Disposal Card Key) már jó az ott levő ajtóhoz. Gránát, MN a környéken. Az irányítópanel a lent levő robotkart irányítja: a célpontokat dobd a semmibe, míg el nem kezdenek felfelé özönleni. Szedd le őket az ajtóból, majd futás le, a környéken MN-t, GYN-t és gránátot is találsz. A piros színű szekrénynél újra hallatszik a csajszi kiáltása – ergo nincs messze, így szedd le a két monsztert a magnummal, de mivel Ashley kelepcéjét nem tudod kinyitni a kártyáddal, szerezned kell egyet. Indulj a másik ajtó felé, ahol eljuthatsz kommandósokkal teli helyre: szedd le őket, majd irány az irányítóterem, el a röntgengép mellett, le a lépcsőn, át néhány célponton a következő folyosóra, ahol a végén találhatsz mentési lehetőséget GYN-nel együtt. Használd, mert a bal oldali ajtó mögött elég kemény ellenség vár rád. A tüskékkel borított Regeneratort úgy tudod csak elpusztítani, hogy miután leszeded a testében levő parazitákat, előkapod a magnumot és jól fejbe lövöd. Miután megmurdált, neked ajándékoz egy Storage Room Card Keyt, amivel már megmentheted Ashley-t, bár előtte érdemes körülnézni a laborban és a környékén, mert sok hasznos tárgyat, lőszert és egyebet vehetsz magadhoz, amire szükség is lesz a későbbiekben. Találni fogsz egy ajtót, ami a szabadba visz – ahol az árus, néhány szétverhető apróság és GYN vár. A létra csak a kilátásra jó (bár érdemes megnézni akkor is, ha a rádió nem működik), így a látványban való gyönyörködés után indulj vissza a lányért, de készülj fel egy kis ellenállásra a lépcsőknél. A cella környékén megtalálod a lányt, fejezet vége.

6.7.16. Chapter 5-2

Miután begyűjtöd a környék összes felvehető cuccát, váratlanul egy papírrepcsi száll be az ablakon keresztül – Ada küldte, aki igen sajátos formáját választotta az üzenésnek. A legfontosabb, hogy juss valahogy el a szemétledobóig, igaz nem lesz egyszerű feladat, több pontos is ellenállási gócpontba ütközöl. Használd a magnumot, míg elérsz a kontrollteremig. Ha kinyitod a lezárt ajtót, sokan támadnak neked, így használj shotgun-t és gránátot. Ha végeztél velük, vedd az irányt a szemétledobó felé, ami jelölve van a térképen is (feltéve, ha vettél az árustól.) Oda kell menned, ahol a robotkarral szórakoztál korábban. Bár Ashley nem akaródzik majd leugrani, meg kell tennie: elég furcsán landoltok, de még furább lesz, ha kinyitod a rácsot. Ashley-t bújtasd el a szemétledobóban, te pedig lődd ki a Regeneratorból a parazitát, majd csináld ki (rácson belül és kívül is megteheted, sőt! Ki is zárhatod). Másik megoldás, ha szétlövöd a robbanó hordót, az is elég neki. Vedd fel a 20k PTA-t, majd a második rácsot elhagyva toldd a vörös fémből készült ládát a vízbe. Vedd fel az MN-t, majd szedd le a második rács mögül az újabb Regeneratort. Újfent 20k PTA lesz a jutalmad, ám ne feledkezz meg a konténerről sem, amit el kell tolnod, ami mögött a továbbjutás iránya és néhány szívósabb ellenfél vár téged. A lávás helyre eljutva ugorj le, Ashley-t hagyd odafent, mert elég szívós rész következik. Elsőként küldd a másvilágra a két monsztert, majd vezényeld a lányt a vezérlőhöz, ahol töresd be vele a falat a nagy fémgolyóval. Mialatt a csajszi ezt a műveletet próbálja, te sorozd folyamatosan a rád törő ellenfeleket, mígnem sikerül a mutatvány. Futás, majd jobbra a helységben MN, és a folyosón gyengébb Regenerator. Keresd meg a tárgyalóteremben levő kapcsolót a falon, ami a folyosón levő zsilipkaput nyitja – igaz, vmi oknál fogva nem teljesen, így csak Ashely fér át alatta (ki más...). A lány átmászik alatta és kinyitja a másik oldalról. A beugróban ismét összefutsz a Dealerrel, aki mindig kész az üzletre. Miután mentettél, irány a biztonsági ajtó, ahol egyik kapcsolónál te, a másiknál Ashley álljon. Ha az összes vörös fény kigyullad, nyomd meg a megfelelő gombot. Odaát néhány felvehető cucc vár, miután a nagy gépezetet kell célba venned. Állj Ashley mögé háttal egy jó fegyverrel, majd mihelyst megjelenik az ellenség, kezdd el sorozni őket azzal, ami csak van. A taktika az, hogy megvárod, míg néhányan felmásznak, majd egyetlen lövéssel lelövöd őket. Rövidesen elértek egy liftig, ami bizony üzemen kívül van, így nincs más út, csak felmászni a karzatra, megkeresni a kapcsolót. Sietned kell, mert mialatt te a kapcsolót hajkurászod, odalent a gépben Ashley igencsak veszélyes helyzetben van. Ha feljutsz, továbbmehetsz, de a taktika ugyanaz, mint a korábbiakban. A szemből jövő teherautó után eljutsz majd egy terembe, ahol összefutsz a dealerrel, plusz egy csomó hasznos dolgot (közöttük a Green Stone of Judgement) is felvehetsz. Menj ki az ajtón, mire megjelenik Saddler. Kiderül, hogy a csóka elég komoly figura, mert képes a belénk ültetett parazitákon is uralkodni, így Ashley megint elkerül tőled, persze Leonban azért még él az emberség és egy nyomjelzőt helyez az utolsó pillanatban a lányra. Ismét vége egy fejezetnek.

6.7.17. Chapter 5-3

Kutasd át a helységet: a sarokban némi PTA, ami után csak a lépcsősor bizonyul egyetlen lehetséges útvonalnak – szaladj fel, mire néhány átvezető képkocka következik. A szemed előtt leperegő sorokból mintha az derülne ki, hogy Ada valójában kettős játékot játszik, így biztosan van valami célja, nem csak az, hogy téged megmentsen. Szaladj a csajszi után (rengetegen lesznek, akik ezt nem nagyon akarják), az ajtón kívüli beugró részben elég sok hasznos cucc van, szedd fel őket, majd szaladj fel a lépcsőn. Odakint találni fogsz egy liftet: használd, mire a játék első Krauserrel történő összecsapása következik. A feladat egyszerű, de nehéz :a gép által megadott gombkombinációkra összpontosíts és a lehető leggyorsabban nyomd be őket, ahogy csak lehet. Leon a játék végén persze csávába kerül, de Ada-nak sikerül az utolsó pillanatban megmenteni. Krauser és Ada is meglép, de nem maradsz magadra: Saddle kalózkodik megint kicsit a rádión, majd ugrabugrálj le: kerülgesd ki a lézernyalábokat a folyosón, különben feldarabolnak: nyomogasd a gombokat, míg a helység túlsó végében levő ajtót kinyithatod a jobb oldali kapcsolóval. Menj át rajta, így Saddler termébe jutsz: A trón közelében Emerald, vele szemben a gerenda körül pedig Elegand Headdress – a trón mögött találsz egy liftet, amivel ereszkedj le. Nézz be a lépcső alá, majd keresd meg a környéken levő kereskedőt és a mentési lehetőséget. Szedd fel a környéken heverő cuccokat (találni fogsz egy feljegyzést is), ám a következő helységbe jutva szomorúan veheted észre, hogy az Ashley-re dobott nyomkövető bizony a földön fekszik. Nézz körül a rács, és a hordó mögött: gyógyítsd fel magad, és tárazz be, mert egy boss következik. Bár a meglepetés ereje nagy, a lendület következtében átkerültök a kifüggesztett ketrecbe, a ládák közé. Célozz párszor a fejére: ha meghátrál, gyorsan szedd fel a környéken levő MN-t és GYN-t, majd keresd meg a zöld kapcsolók közötti ajtót, és nyisd ki úgy, hogy a zöld fényeket célzod be. Mindkét kapcsoló egy-egy későbbi vezérlőhöz vezet, amik a további ajtókat nyitják majd, így nem árt odafigyelni, mit is csinálsz velük. Segítek: kezdd a távoliakkal, mert miután a távolabbiakat átnyomod, ismét közel kerül a monszter, neked pedig ráadásul harminc másodperc alatt vissza is kell érned az ajtóhoz, mert a ketrec ezen fele le fog szakadni. Ezek után még egy második és egy harmadik felvonás is következik majd: ha bezáródnak az ajtók, a kapcsoló odafent lesz az ajtók felett. A harmadik részben mindjárt jobb irányba találod az első vezérlőt a piros gombbal – ha megfordulsz ,kezdj el lőni ahogy csak bírsz, mert most már erősebb a monszter. Szaladj be az alagútba, menj, míg balra ne m tudsz fordulni és a rácson keresztül aktivizáld a kapcsolókat úgy, hogy meglövöd őket. Ha ez megvan, akkor szaladj az ajtóhoz, majd ha kiérsz, ugorj át azonnal a lánccal felfüggesztett kampó-féleségre. Bár a randaság leesik a mélybe, de valaminél fogva mégis sikerül visszakapaszkodnia. Ez nem jó hír: legegyszerűbb megoldás, ha odacsalod a vörös színnel festett hordóhoz, majd felrobbantod azokat. Ha más megoldás nincs, sorozd, amíg tudod, majd ha eleget adtál neki, beássa

magát a földbe. Kerülgesd, ha feléd támad, majd a legerősebb fegyvereddel lődd fejbe – tuti elpusztul. Kapkodd fel az MN-t, az 50k PTA-t, majd keresd meg a kisebbik ajtót és a hozzá tartozó alagutat, aminek a segítségével átkeveredhetsz a túloldalra. Keresd meg a környéken levő létrát, majd mássz fel rajta (és az ott levőn is): látni fogsz majd két piros színnel jelzett hordót, amit tisztes távolságból robbants is fel. Menj lefelé, kutasd át a környéket, a szikla mellől vedd fel a GYN-t. A továbbjutást jelentő út a sátorban levő üregben folytatódik: rögtön jobbra felvehetsz egy Blue Stone of Treason-t, balra PTA-t. Ha kicsit előrébb haladsz, megpillanthatod a dealert, ahol céllövöldés játékot is játszhatsz, sőt! Egy feljegyzést is találhatsz, ami után a létra felé kell venned az irányt. A hordóban PTA, a vasból készült nagy ajtón átlépve lassan eljutsz az épületek romjaiig. Ha leugrasz, egy újabb közjáték veszi kezdetét, aminek az lesz a vége, hogy Krauser ezek után folyamatosan követni fog. Ha nem vagy kellően gyors, elkap és nem könnyű kiszabadulni a karmai közül. Az útvonal, amin menekülni kell, a következő: szaladj be az ajtón, vedd fel a ládákból a cuccost, majd nézd meg az ajtót, ami bizony időzáras, így ki kell várni azt a kevéske időt. Találni fogsz egy létrát: mássz fel rajta, ott találhatsz még némi gránátot és MN-t. A kommandóst védekezd ki (mást nem tudsz csinálni, ő pedig rendre mindenfélével be fog próbálkozni, hogy meghasalj), majd ha kinyílik az ajtó, rohanj balra, jobbra, balra, körbe a ház körül, a kereszteződésnél balra, majd szaladj fel a lépcsőn. Találni fogsz egy Piece of Holy Beats Panthert, Krauserrel szemben pedig használd a shotgunt, míg el nem menekül előled.(Az útvonalakon és Krauser után is felvehetsz egy-két dolgot – MN, GYN – de csak akkor, ha elég gyors vagy). A szobrot lökd rá a kapcsolóra, ez felelős a bent és kint levő rácsok nyitására is. Indulj visszafelé a másik karhoz, ahol ismét Krauser teremtményeivel kell megküzdened. Miután leugrasz, robotizált pókok özönlenek mindenhonnét, akik ha túlságosan közel jönnek hozzád, automatikusan felrobbannak, így célszerű őket minél hamarább szétszedni. Ha fogytán van a munició, találhatsz a környéken MN-t, és GYN-t is – nem véletlenül. Mikor a csigalépcsőhöz érsz, Krauser fog üdvözölni téged, így szaladj fel majd mássz fel a létrán és kezdetét veszi a bossfight. Mielőtt bármit is kezdenél, szaladj ki a balra levő peremre és keresd meg a Piece of Holy Beast Eagle-t, miután Krauser egész undorító szörnyeteggé változik át – kerüld ki, majd gyorsan kapaszkodj is fel (villámgyorsan reagálj a gép által kért gombokra). Szaladj a túloldalra, vedd fel a cuccokat, majd szórd meg a boss-t, mialatt a megfelelő gombkombinációkkal kerülgesd szépen a támadásait. Ha beáll védekezni (a karját figyeld), azonnal lődd meg a lábát, ekkor ugyanis térdre kerül, és ilyenkor a fejét vagy a mellkasát kell lőnöd. Néhány sorozat után végleg megadja magát, és elpusztul. Ekkor jön el a pillanat, amikor is elveheted tőle a Holy Beast-et, majd vedd az irányt az elmozduló szikla felé – fejezet vége, jöhet az utolsó előtti felvonás.

6.7.18. Chapter 5-4

Miután visszakapod az irányítást, használd az írógépet a mentéshez. Saddler végre kiböki a dolgok mikéntjét, így tehát itt az ideje, hogy végre pontot tegyünk a történet végére. Saddler egyébként a saját gépén érkezik, így édesen leszedi a saját seregét, te azonban kövesd, ugyanis egymást fedezve kell folyamatosan előrehaladni. A földön haladva kövesd a gépet, s szedd le azt, aki megmarad – valójában a bazooka-s figurákat kell keresgélni, mert egy szemvillanás alatt lekapják a helikoptert, az pedig nekünk nem jó. Útközben rengeteg MN-t és GYN-t találhatsz, kapkodd őket fel, és máris könnyebb dolgod lesz. A lakattal lezárt bejáratot gránátozd meg, majd egyenes útvonal vezet a toronyba (útközben GYN, MN). A vasajtóhoz érve kapd elő a Snipert és szedd le a fickót, mert közelről elég hamar fűbe harapsz ellene. A súlyos ajtót egy karral aktivizálhatod, amihez kerülőutat kell tenned, aminek a végén drótköteles lengés is vár majd rád. Átjutva az ajtón keress fedezéket, mert pillanatok alatt ledarálnak – balra találni fogsz egy járatot, ami a továbbjutás kulcsa. Szedd le a Sniperral a két gazfickót, miután Saddler mindhárom tornyot lerombolja. Kapkodd le a maradék gazfickót, nézz alaposan körül a felvehető cuccokért, majd keresd meg a kapu két oldalán, felül levő kapcsolót, ami a zárat nyitja. Az újabb közjáték után, ami a lépcső tetején következik, Mike szépen elhalálozik, te pedig nézz körül a holltestek között, és foszd ki őket – plusz megbámulhatod a helikopter roncsot is. Vedd az irányt a kapu felé, ahol egy gyors ugrással teremj lent a járatban, ami épp elég ahhoz, hogy a beléd ültetett parazita véglegesen átvegye a kontrollt feletted és neki-ess az időközben megérkezett Ada Wong-nak is. Szerencsére nem sikerült megölnöd (különben ki mentene meg a játék végén, hm?) így valamennyire észbe kapva ments a következő helységben levő mentőhelyen. Szedd fel a szekrényben és a beugróban található dolgokat, majd haladj végig a folyosón, mire egy tuningold Regeneratorral kerülsz szembe. Ha szükséged lenne még valamire, akkor a cellák ajtaja berúgható, ha nem akkor kapaszkodj fel oldalt, mivel a lépcső biza igencsak működésképtelen állapotban van. Előre haladva a fordulóban egész seregnyi ellenség ugrik a nyakadba (már rég elment a játék valami B kategóriás film akciójeleneteinek megjátékosításába, de ezt dobta a gép, ölj és kész) likvidáld őket, nézz szét és aktiváld a közelben levő panelt, mire kezdődik az egész elölről. Azért fontos, hogy leöld mindegyiket, mert az egyiknél bizony ott fog lapulni egy Emergency Lock Card Key, ami kulcs item, így vedd is magadhoz. Szaladj vissza a kártyaleolvasóhoz, majd illeszd a helyére, ami a továbbjutásért felelős ajtókat nyitja. A folyosókra érve a dupla ajtó mögött sikeresen megtalálod Ashley-t, és Ada-t is, aki szerencsére segít Saddler elől meglépni. Az átvezető sorok után az ajtón kilépve az árusnál adj el minden felesleges dolgot, és tápold fel magad, plusz a fegyvereid is, ha nem tetted volna meg. Golyóálló mellény mindenképp legyen nálad, jól fog jönni. Rövidesen az alagsorba kerülsz (az odavezető út nem zökkenőmentes, de legalább jövedelmező) ahol megint csak lőnöd kell, ahogy bírsz. A folyosó egyik ajtaja a laborba visz – ez a fontosabb (a másiknál GYN-t és MN-t találsz csak), mivel itt sikeresen megszabadultok mindketten a paraziták, így sikerül megmenekülni a vésztől, jöhet az utolsó felvonás.

6.7.19. A végkifejlet

Rohanj fel a lépcsősoron, olvasd el az eléggé vicces feljegyzést, majd indulj a dealer és a mentőhely felé, ami a dupla ajtó mögött van és ráadásul az utolsó lehetőség. Miután rohantál a lépcsőn, Leon lent hagyja Ashley-t, szedd össze a sráccal az összes cuccot, minek következtében váratlan fordulatok egész sora következik be. Leonnak sikerül megmentenie Ada-t, Saddler pedig végső elkeseredésében valami nagy, undorító és rusnya monszterré változik – mivel a lift nem működik, menekülni sem tudunk, így kénytelen vagy megküzdeni a játék végső ellenségével, Saddler-rel. Némi taktikai infó: ahhoz, hogy megsebezd, a lábán levő szemeket kell megsoroznod, persze ez nem könnyű feladat. Egyszer tudod csak meglőni őket, amikor is a szörny térdre esik – ilyenkor Leonon a sor: szaladj fel vele a hátára, majd mártsd bele a késed a figura fejmaradványai helyére nőtt szembe. Ezt mindössze csak négyszer kell eljátszanod, mivel ezek után már becsukja a lábain levő szemét, és rájön a turpisságra. Második fázis: ad1: csalogasd a robbanó hordókhoz, majd lőj bele – bár ettől még nem pusztul el, lényegesen legyengül. Ekkor hozd működésbe a két kapcsolóval aktiválható gépet és lődd a szemét egészen addig, amíg Ada a magasból le nem dob neked egy rakétavetőt, amit kapj is fel, majd célozz egyenesen az arcába. Saddler ettől véglegesen padlót fog, te pedig kapkodd fel az általa hátrahagyott dolgokat. Kiderül, hogy Ada csak felhasznált téged és Ashley-t a minta megszerzéséhez, de mielőtt faképnél hagyna, azért a menekülés lehetőségét megadja – mégpedig egy kulcs személyében, ami a Jet Ski masinákat indítja, mellesleg az egyetlen esélyünk a menekülésre, ugyanis időközben a sziget aknáit is élesíti. A végkifejletben rohanj, ahogy csak bírsz: végig a folyosón, egészen a kikötőig, ahol indítsd be a Jet Ski-t és húzz el a környékről. Ez az utolsó akciód: kerüld ki a lezárt ajtókat, vezess a nyitott felé. A robbanás persze nem marad el: a detonációk következtében hatalmas szökőár keletkezik a járatban, ami piszkosul veszélyezteti az épségeteket, úgyhogy Leonnak maximális sebességre kell kapcsolnia, ha élve meg akarja úszni a dolgokat. Pár ugratás és akadálykerülgetés után sikerül kijutnod a szigetről, élve és épen, ráadásul a naplemente is gyönyörű megkoronázása a történetnek. A végére még a rádiókapcsolat is rendbe jön Hunnigan és közted, bár gyanítom, hogy a parazita kálváriája ezzel még nem ért véget, de ez már egy másik történet...

7. RESIDENT EVIL: OUTBREAK

Fejlesztő: Capcom Production Studio 1.
Kiadó: Capcom
Megjelenési dátum:
2003. (JAP)
2004. április 1. (NOA)
2004. szeptember 17. (EU)

Kategória: Akció-kaland
Játékmódok: Egyjátékos, Többjátékos (Netplay)
Platform: Playstation 2
Média: DVD-Rom

A Resident Evil: Outbreak 2003-ban jelent meg Japánban. A kultikus sorozat első olyan darabja, mely az egyjátékos mód történetorientált játékmenetét küldetésalapúvá alakította és internetes többjátékos opcióval látta el (bár ez a lehetőség az amerikai és európai változatból kivágásra került).
A File #2 történetileg azon időpontokra helyezi a hangsúlyt, amikor az Umbrella és William Birkin ténykedésének köszönhetően a T-vírus kijut a laboratórium falai közül, és a csatornarendszeren át elszabadul Raccoon City utcáin. A gyilkos kór, amely élőhalottá változtat minden élőlényt, gyakorlatilag megállíthatatlan – az ellenszérum csak később kerül felfedezésre (A Daylight nevezetű vegyi anyag, amelynek előállítása vagy elmulasztása alapjaiban változtatja meg a történeti szál kiteljesedését), ám akkor már késő: a kormányzat úgy dönt, evakuáltatja a még nem fertőzött civil lakosságot és karanténzónát rendel el a város körül. A T-vírus terjedése azonban olyan intenzív, hogy a Raccoon Cityből való esetleges kijutása beláthatatlan következményekkel járna az emberiség és a világ számára, így az amerikai kormány kétségbeesett döntésre szánja el magát: egy nukleáris töltetű rakétatámadással megsemmisíti a várost, benne a hatványozottan szaporodó élőhalottak és mutánsok egész hadával. A városban tartózkodó maroknyi túlélőnek ez egyenlő a halálos ítélettel, ám akadnak olyanok, akik nem adják fel egykönnyen az életüket. Az Umbrella ugyan megpróbálja eltussolni az esetet, ráadásul mentőalakulatokat is küld a halálzónába (lásd RE3), ám minden kísérlet kudarcba fullad. A bennrekedtek csak magukra hagyatkozhatnak, nincs segítség: utolsó lehetőségként csapatokba vergődve próbálnak kijutni a halott városból, de a vészesen fogyó idő is ellenük dolgozik - a rakétatámadásig már csak órák vannak hátra. Az RE: Outbreak #File 1 nyolc elszánt, ám teljesen átlagos, hétköznapi ember szemszögéből mutatja be azokat az eseményeket, amiket Claire Redfield, Jill Valentine, vagy Leon S. Kennedy is átél a Resident Evil világában. A játékosnak különböző küldetésekben kell helytállnia, a vírus következtében létrejött mutánsokkal harcolnia és NPC karakterek sokaságával kooperálnia a kijutás érdekében. Habár a játék az RE univerzumban játszódik, számos ponton különbözik attól, így mintegy fikcionális mellékszálnak tekinthető csak. Az egyes karakterek története több lehetséges módon is végződhet, mindent a scenariók alatt történő helytállás függvénye alakít majd. A küldetések nem kronológiai sorrendben követik egymást, gyakran eltérő időpontokban és helyszíneken játszódnak. A programból folytatás is készült RE Outbreak: File #2 címmel, amely azonban sokkal inkább nevezhető küldetéslemeznek, mint új játéknak. A jelző azzal magyarázható, hogy a kevés újítás mellett egy az egyben az első epizódra épül, annak történeti cselekményeit egészíti ki egész estés túlélőhorror kalandjátékká. A két termékkel kapcsolatos közös irányítási, történeti, és minden egyéb információt az alábbi bekezdések és bevezetéseik taglalják, míg a File #2-re vonatkozó új információkra külön fejezetben térünk ki.

7.1. Karakterek

7.1.1. Alyssa Ashcroft

- Életkor: 29 év
- Magasság: 176 cm
- Súly: 62 kg
- Vércsoport: nem ismert

Alyssa az RE: Outbreak és Outbreak File #2 egyik központi karaktere. Egy helyi napilap nyomozó riportere, aki telhetetlen vágyat érez ahhoz, hogy minden aprócska információt előásson az általa vizsgált esetekhez. Erős jellemével gyakran ellentétekbe keveredik kollégáival, és ügyfeleivel is – hajlamos még testi épségét is feláldozni azért, hogy a gonosztevőket nyakon csípje. Nyugtalan és mindig tettre kész riporter, aki gyakran nem bír a fenekén maradni. Igazi nyomozó riporter, vérbeli profi, akit még Ben Bertolucci is bókokkal lát el egy-egy ügy felgöngyölítése alkalmával. Hiperaktív, gyakran főnökösködő és kiállhatatlan természetű ember, aki sokkal előbbre tartja a karrierjét minden egyéb emberi kapcsolattal szemben – ezért sincsen kedvese sem. Felröppentek olyan pletykák, hogy Alyssa-nak gyaníthatóan köze van Jill Valentine álkulcs szaktudásához – noha ez soha, sehol nem jelent meg hivatalos közleményben a sorozatban. A Raccoon Cityben történt incidenseket követően Alyssa és néhány riporter társa az Arklay hegység felé menekül egy öregember vezetése alatt. Az idős öreggel épp egy elhagyatott kórházi épülethez érnek, ahol a „túravezető" váratlanul eltűnik – nincs tétovázni való idejük, egy maszkos eltorzult, baltával hadonászó ember elől az épületbe menekülnek, ahol furcsa kalandokban és felfedezésekben lesz részük (Flashback Scenario).

7.1.1.1. „Decisions, decisions":

- Legjobb befejezés: A legjobb ending a File #1-ben – Alyssa felgyógyul a T-vírus fertőzésből (ráadásul a Daylight vakcina minta is a tulajdonában van), és megmenekül a városból, még mielőtt az atomtámadás bekövetkezik.
- Jó befejezés: habár felgyógyul a fertőzésből, nem tudja megszerezni a mintát az ellenvakcinából, mielőtt a város elpusztul.
- Rossz befejezés a vakcina testbe fecskendezése nélkül lép a helikopter fedélzetére, noha az ellenszérum nála van. Sikerül elmenekülnie a városból, ám a fertőzés miatt eléri a végzete és a gép az Arklay hegységnek zuhan.
- Legrosszabb befejezés: A szérumot nem találják meg, Alyssa és Yoko az egyetemen marad – Yoko segítségével Alyssa feltölti az Internetre az összes Umbrellával kapcsolatos terhelő bizonyítékot – annak tudatában, hogy a cég elnyeri méltó büntetését, Alyssa összetöri a Laptopot és a páros nyugodtan várja a halált hozó nukleáris támadást.

7.1.1.2. „End of the Road"

- Jó befejezések (Run Like the Linda/Up and Away with Linda): Alyssa meredten figyeli Raccoon City pusztulását és halkan megjegyzi: „rizikó nélkül az életnek nincs értelme". Nem sokkal később, edzés közben a hírsugárzást nézve egy hírújságot tart kezében a címlapon a saját fényképével, amely a túlélésnek, a részletes beszámolónak és Lindának (A T-vírust gyógyítani képes virológus) köszönhetően megpecsételte az Umbrella sorsát.
- Rossz befejezések (Run Like the Wind/Up and Away): Alyssa-nak ugyan sikerül kijutnia a városból, de Linda életét veszti a várost elpusztító robbanás következtében. Nem sokkal később egy sötét városban egy hírújság címlapjára lehetünk figyelmesek: Worldwide Bloodshed (világjárvány)– valami elszabadult Raccoon Cityből, amelyet még mindig nem sikerült megfékezni...

7.1.1.3. Tárgyak:

- Álkulcsok: álkulcs, amellyel Alyssa minden bezárt ajtót képes kinyitni, amelyen nem speciális védőzár található. Több típus is található nála, így a különböző zárral szerelt ajtókon való áthaladás sem okozhat nagyobb gondot.
- Stun Gun: kis hatótávolságú, elektromos sokkoló, amely nagy feszültségű árammal sebzi meg a célpontot – bár nem okoz nagy sérülést, kellően legyengíti az ellenfelet ahhoz, hogy elmenekülhessünk előle. A Stun Gun akkumulátorról (Battery) működik – ez a tárgy csak a Resident Evil: Outbreak File #2-ben található meg.

7.1.1.4. Speciális mozdulatok:

- Back Step: ha a célpont meg akarja sebezni Alyssa-t, elég gyors reagálás esetén ki tudunk lépni a támadás elől – a mozdulatból visz-

szalépés is lehetséges, amellyel gyors ellentámadást intézhetünk az ellenféllel szemben egy kézi fegyver segítségével.

▶ Critical Shot: Ha Alyssa 9 mm-es pisztolyt tart a kezében (Beretta, Glock 17, SIGARMS P228) és sokáig célzunk vele, kis idő múlva újra céloz és ezután a találat sokkal erősebb, pontosabb lesz – mondhatni kritikus sebzést produkál a célszemélyen. Ez az aprócska mozzanat a riportert sokkal használhatóbb és rugalmasabb karakterré teszi, mint a többi női szereplőt. A technika egyébként hasonló Kevin Potshot képességéhez, de az csak Handgun típusú fegyverekkel használható, .45-ös kaliberű lövedék és az felett.

7.1.1.5. Öltözet:

▶ Alyssa A (alapértelmezett): gesztenyebarna felöltő, ugyanolyan színű nadrágkosztümmel, mellkasán kitűzött riporter ID kártyával

▶ Alyssa B (Street Scene): edzésre használt öltözet, sport melltartóval, fehér sportcipővel és alsóneművel. Alyssa hátra igazított frizurája mellett narancssárga díszítésű napszemüveget hord.

▶ Alyssa C (Midnight Caller): leginkább éjszakai fehérneműre hajazó öltözet, parányi piros felöltővel – sokak szerint az együttest az RE mozifilmben az Alice által használt ruházat inspirálta

▶ Alyssa D (Karate Spirit): Fehér karate öltözet, hőtartó alsó öltözettel – a hátán levő Kanji annyit tesz, „Arisu".

▶ Alyssa E (Victory Road): A Victory Road öltözet akkor nyerhető meg, ha teljesítjük az Outbreak #File 2-ben található Shodown scenariókat. Alyssa ekkor fehér napellenzőben, strandpapucsot és piros-fekete tankinit viselve jelenik meg a játékban.

7.1.1.6. Érdekességek Alyssa-ról

- Alyssa kinézete Charlize Theron és Nicole Kidman színésznőket utánozza.
- Ha Alyssa nem választott karakter a Flashback scenarióban, akkor a játék elején csak sétál az AI mögött, majd váratlanul nyoma veszik. Easy vagy Normal nehézségi fokozaton megpihen az erdőben található zsákutcában, és ingyen odaadja az arrafelé tévedő karakternek a Stun Gun-t, illetve a nála levő Elsősegély Sprayt is. A Hard és Very Hard opciót választva Alyssa-t halottan találjuk a labirintus-zsákutca kijáratának közelében – a vírus miatt azonban láthatatlan zombiként visszatér a történetben.
- Alyssa meglehetősen szemérmetlen szex orientált tulajdonságokkal bír: gyakran elejt ilyen témájú megjegyzéseket a játék során (lásd pl. Below Freezing Point Scenario, Outbreak File #1 – „I'm freezing my tits off!")
- Alyssa álkulcsa elengedhetetlen a „Desperate Times" c. scenarió-ban található központi terem környékén levő zárt ajtó kinyitásához – ő az egyetlen, aki az odabent levő feljegyzést el tudja olvasni, így a maximális teljesíthetőség szempontjából mindenképp őt kell választani a teljesítéshez.

7.1.2. Cindy Lennox

▶ Életkor: 22 év
▶ Magasság: 175 cm
▶ Súly: 64 kg
▶ Vércsoport: nem ismert

Cindy pincérlányként dolgozik az RE: Outbreak File #1 és File #2 J's Bar-ban, Raccoon Cityben. Kedves, barátságos és jókedvű lány, akinek elbűvölő mosolya van. Társasági lény, aki mindig igyekszik minden érdekes információt kiszedni a kuncsaftokból. Cindy különböző okokból épp új munkát keresett a vírus elszabadulása előtt. Mivel felszolgálóként dolgozott sok, a játékban ismert karakterrel találkozott már – Kevin például több alkalommal is meglátogatta a munkahelyén. A nála levő tárgyak és az adott helyzetekre vonatkozó reakciói mellett mindig jókedvű, szereti a kitömött állatokat, imád vásárolgatni, szépségszalonba járni és kertészkedni. Soha, semmire nem szán több időt, mint amennyi feltétlenül szükséges: lelkesedése töretlen maradt a városban történt incidensek után is. Cindy talán a legjobb support karaktere lehet a csapatnak – nem csak azért, mert több gyógynövényt képes cipelni, mint társai, hanem az extra gyógyító képessége miatt is, amellyel egyidejűleg több személyt is el tud látni. Ugyan mestere a gyors elsősegély adásnak, ám gyenge és tartatlan – Cindy kézifegyverrel való támadásai közel sem olyan erősek, mint társaié (pl. Mark vagy Kevin) és ez lőfegyverrel a kezében sem változik túlságosan. Nagyon hamar súlyos sérüléseket szenved, ezért célszerű begyakorolni a leguggolás képességet, amellyel kikerülhetőek az erős és rendkívül gyengítő támadások. Cindy nagyon hasznos karakter, de egyedül nehéz játszani vele – hasznos, ha Kevin, Mark, vagy David valamelyikét rendeljük társként hozzá.

7.1.2.1. „Decisions, decisions":

▶ Legjobb befejezés: Cindy felgyógyul a vírus fertőzésből és elhagyja Raccoon City-t röviddel azelőtt, hogy a bombatámadás bekövetkezne, ráadásul a Daylight minta is a tulajdonában van. Magában beszél, miközben az egyik tűzoltó látja el a sebeit a mentőhelikopteren – azon gondolkozik, hogy új munkát keres, amiből megélhet.

▶ Átlagos befejezés: habár felgyógyul, nincs nála az vakcina gyártásához szükséges minta, miután elmenekült a városból. Cindy él és virul a bombatámadást követően.

▶ Rossz befejezés: Nem sikerül megtalálniuk az ellenszérumot, így Cindy és George az egyetem épülete előtt beszélget egymással, míg a bombatámadás meg nem érkezik.

7.1.2.2. „End of the Road":

▶ Jó befejezés (Run Like The Linda/Up and Away With Linda): Cindy Lindát (az ellenszérum virológusát) megmentve a város határaitól néhány km-re meredten nézi, ahogy Raccoon City a tűz martaléka lesz. Azon gondolkozik, hogy mennyire erős személyiség: túlélte a katasztrófát, habár kísérteni fogja még egy ideig az álmait. Úgy dönt, új életet kezd, munkát keres és talán egy saját házban lakik majd.

7.1.2.3. Tárgyak:

▶ Herb Case: A Herb Case segítségével Cindy rengeteg gyógynövényt tarthat magánál (mindegyik típusból hármat, bár további tárolórekeszek is használhatóak majd), amelyeket akár mixelve adhat át a többieknek, sőt: egyszerre akár három személyt is gyógyíthat.

▶ Bandage: Az RE: Outbreak File #2-ben található kötszerek, melyekkel az ellenfelek által okozott sebzések következtében fellépő vérzést lehet csillapítani. A kötszerek hasznosságát akkor fedezi fel, amikor az első epizód végén szereplő tűzoltónak van segítségére.

7.1.2.4. Speciális mozdulatok:

▶ Duck (leguggolás): kitérő mozdulat, amellyel az ellenfél karmoló vagy szúró támadás elől térhetünk ki – ahogy Alyssa esetében, itt is lehetőség van villámtámadásra, de gyors eliszkolásra is. Ha elég tapasztaltak vagyunk, az ellen-mozdulat bevitele akár Instant Kill is lehet. A File #2-ben ez a mozzanat tovább is lett fejlesztve, így akár többször is alkalmazható egymás után – akár be is csaphatjuk bele a kiszemelt célpontot.

▶ Healing (gyógyítás): Cindy sokkal jobban alkalmazkodott mások ellátására, mint saját gyógyítására. Gyógyító tárgy használata alkalmával speciális parancsokat adhatunk ki neki amivel a hozzá közel állók kondícióját javíthatja.

7.1.2.5. Öltözet:

▶ Cindy A (alapértelmezett): felszolgáló uniformis.

▶ Cindy B (On Vacation): világoskék póló, vagány napszemüveg, szandál, fehér alsónemű.

▶ Cindy C (Funny Bunny): nyuszifarok, nyuszifül, szexi öltözet, vadító rúzs – Cindy a Funny Bunny öltözetben szakasztott Playboy nyuszi

▶ Cindy D (Diving Suit): úszódressz, vadító kiegészítőkkel: Cindy leengedett frizurájával hasonló kinézettel rendelkezik, mint Uma Thurman a The Avengers c. mozifilmben, míg hajfürtjeinek stílusa Thurman Kill Bill 2-jéhez hasonlatos.

▶ Cindy E (Coquette): Ez a kihívó öltözet egyike az Outbreak F ile #2-ben található Showdown 2-es bónusz scenerió teljesítésekor megnyerhető modelleknek.

7.1.2.6. Érdekességek Cindy-ről

▶ Cindy félautomata géppisztolyt szerezhet a kórház tetején levő haldokló őrtől a „The Hive" scenarióban.

- Ha Cindy nem választott karakter az RE Outbreak File #2" Wild Things" scenariójában, akkor életét veszti, mikor a titán elpusztítja az állatkert hátsó bejáratát. A holttest átvizsgálása alatt Herb Case-t, illetve kötszereket találhatunk a lány körül.
- Cindy az egyetlen olyan karakter, aki a „Wild Things" scenarióban az „Elephant" étterem konyhaszekrénye mögött rátalálhat egy Herb Pie receptre (gyógynövény-pite). A recept felfedezése mellett abban is egyedülálló, hogy csak ő nyithatja ki a ruhásszekrényét az „Outbreak" scenarióban. Ennek megfelelően csak neki engedélyezett a tárgyak magával cipelése is.
- Ellentétben a többiekkel beismeri, hogy gyakran fél és ezt a veszélyes helyzetekben is kimutatja.

7.1.3. David King

- Életkor:
- Magasság: 185 cm
- Súly: 92 kg
- Vércsoport: nem ismert

David King amellett, hogy az RE: Outbreak File #1 és File #2 egyik főszereplője, nem túlságosan sokat tudni a múltjáról. Ez nem azért van, mert barátságtalan alak, hanem egyszerű ember, kevés mondanivalóval. David múltja soha nem kerül terítékre a játék során, noha annyi azért kiderül róla, hogy latin amerikai, feltehetően indián származású, aki nagy tisztelettel tekint a japán történelem és kultúra iránt – mellesleg egyszerű kétkezi munkásként, szereléssel kereste a kenyerét. David leginkább oroszlánhoz hasonlítja magát: erős, alkalmazkodó, rugalmas, heves és domináns jellemmel bír. Önérzete öltözködési stílusán, felszerelésén tárgyain is meglátszik.
Lehetséges kimenetelek: mint ahogy a többi karakter esetében, David-nál is változó lehet a történeti szál elvarrása. Ha az „End of the Road" scenarióban a játékos máshogy nem akarja, David életét veszti az Umbrella Corporation kutatóállomásán, mialatt a közeli helikopter leszállóhoz igyekszik – ez esetben visszatér ugyan, de mint élőhalott támad rá ismerőseire. Habár ez az Outbreak játékok történeti cselekményét nem töri meg, további kimenetelek is lehetségesek (David elmenekül Raccoon Cityből a pusztulás előtt) a játékos helytállásától függően az alábbiak szerint.

7.1.3.1. „Decisions, decisions"

- Legjobb befejezés: David megszerzi magának a Daylight ellenszérumot, számos további vakcinamintával együtt, ami a későbbi nagy mennyiségben való gyártáshoz szükséges. Miután elpusztítja a Thanatos-t, két R.P.D. (Raccoon City tűzoltóság) alkalmazottal együtt (Danny és Gill) a Tűzoltóság mentőhelikopteréhez siet, amellyel sikerül elhagyniuk a halott várost még a bombatámadás előtt. Ahogy elhagyják az Arklay hegységet, megjegyzi Gill-nek, hogy ő bizony csak egy hajszálon múlott, hogy nem fertőződött meg. A pilótafülke felé fordulva Danny hasonló véleményen van, ám félelemmel telve nézi, ahogy a két tűzoltó zombivá változik – ebben a pillanatban azonban kinyitja szemeit és ráébred: csak rossz álom volt az egész, amelyet idővel majd biztosan elfelejt.
- Jó befejezés: Habár a Daylight szérum elpusztította a testében levő T-vírust, nem tudott újabb mintát szerezni a vakcina tömeges gyártásához – nem sokáig tart felismerni, hogy a vírus térhódításával az emberiség talán legsötétebb órájára készülhet.
- Rossz befejezés: David ugyan megszerzi a Daylight szérumot, de ő maga fertőzött marad – amíg Danny és Gill a vakcina reprodukciója szempontjából fontos szerepet játszik, a főhős barátja, Mark Wilkins oldalán marad és felismeri, hogy a városból való kijutás lehetetlen. Ahogy a nap felkel, a két barát az egyetem környékén az U.B.C.S által hátrahagyott tankon ügyködik. A harci járművet sikerül megjavítani, így a pilótafülkébe ugorva egy utolsó nagy csatára készülnek a zombiáradat és a halálukat jelentő nukleáris rakéta árnyékában...
- Legrosszabb befejezés: David kudarcot vall a Daylight megszerzése kapcsán – a Thanatos elpusztítása után a tűzoltók mentőhelikopteréhez siet, ahol fel is szállnak, ám a várost elhagyva átesik a mutáció utolsó szakaszán is, amelyből már nincs visszaút – zombivá alakulva megtámadja a pilótafülkében levő gyanútlan tűzoltókat...

7.1.3.2. „End of the Road"

- Rossz befejezések (Run like the Wind, Up and Away): Lindát nem sikerül megmenteni a Mission Code: XX hadművelet pusztítótó rakétájának becsapódása előtt, így a virológus nő életét veszti a tragédiában. David a város egyik külterületén levő találkozási pont felé tart, miközben meredten bámulja a mögötte levő város pusztulását és azon elmélkedik, hogy az Umbrellának még ez a katasztrófa sem elég, hogy abbahagyja a gyalázatos kísérleteit, és ismét olyat tesz, amelyet megint nem képes majd megállítani. Gondolataiban új nap virrad, amely zombik nélkül ugyan, de további nehézségeket állít elé, hogy túlélje a történtek következményeit.
- Jó befejezések (Run like the Linda, Up and Away with Linda): Davidnak sikerül Lindát kimentenie a város pusztulása előtt – az ellenszer bizonyítja hasznosságát, és a lány gondoskodik arról, hogy a legfelsőbb bíróság maximálisan elítélje a mega-vállalatot. Egy snittel később David a „Silver Star" konténer szállítóhajón bámul a tenger felé és meredten nézi a naplementét...

7.1.3.3. Tárgyak

- Szerszámos doboz: az átlagos barkácsoló szerszámok tárolására alkalmas eszköz, melyben az egyszerű kézi eszközökből halált hozó fegyverek válnak.(Vinyl Tape, 12 Monkey Wrench, Folding Knife, és három szettnyi Spare Parts)
  - Folding Knife, amely a Knife Combo támadáshoz szükséges
  - Monkey Wrench (csavarkulcs), szintén egy scenarióként limitált mennyiségben kivitelezhető speciális támadáshoz kell
  - Spare Parts, amely scenarióként három működésképtelen eszköz megjavítására szolgál (Broken Shotgun, Broken Handgun, M79 Replica)
  - Vinyl Tape: amely missziónként kilenc alkalommal használható átlagos tárgyak ház készítésű fegyverekké alakításához (Iron Pipe (vascső), Butcher's Knife (böllérkés), Wooden Pole (faléc), Lighter (öngyújtó), Pesticide Spray, stb.)
  - Öngyújtó: David a J's Bar logóval díszített Zippo öngyújtója – Molotov koktél meggyújtásához, időbomba aktiválásához, vagy a Spray lángszóróként való használatához szükséges, emellett számtalan titkos és sötét graffiti, jelzés megvilágításához is használatos, de a „Flashback" c. scenárió-ban levő tárgyak megtalálásához is segítséget nyújt.

7.1.3.4. Speciális mozdulatok

- Wrench Throw: csavarkulcs dobálás, amellyel ellenfelet sebesíthetünk, illetve bármely elmozdítható objektumot széttörhetünk és elmozgathatunk – csak tizenkét alkalommal használhatjuk egy-egy scenario alatt, újratöltésére nincs lehetőség.
- Knife Combo: Korábban elsajátított közelharci képességei miatt egy késsel és a pontos helyezkedéssel David erős sebzésere képes – a sérülés a kés típusától is függ, így nem mindegy, ha a gyenge Folding Knife-al, vagy a Survival Knife-el, esetleg a Butcher's Knife-al vágunk neki a csatának.

7.1.3.5. Öltözet

- David A (alapértelmezett): az általános szerelőruha és felszerelés
- David B (Club Scene): Az Outbreak File #1 -ben szerezhető öltözet: bőrdzseki, bőrnadrág, fehér póló és egy elnyűtt medál a nyaka körül.
- David C (Sole Survivor): Az Outbreak File #2-ben szerezhető kinézet, melyben David csupasz felsőtesttel, lábbal és elnyűtt fejszerkezettel az utolsó túlélőnek tűnik a Földön (gy.k. magányos túlélő profil)

7.1.3.6. Érdekességek David-ról

- A karakter sok hasonlóságot mutat Brad Pitt-el, vagy Till Lindermann-nal (aki a Rammstein zenekar frontembere).
- David az egyik legerősebb karakter a vírusfertőzés elviselése, a kitartás és a gyorsaság szempontjából az Outbreak File #1-ben
- Mély és markáns hangja, valamint a személyes tárgyai között szereplő öngyújtó miatt feltételezhető, hogy David erős dohányos

- Ha David nem választott karakter az „End of the Road" c. scenarióban az Outbreak File #2-ben, akkor a játék kezdetekor egyszerűen átsétál a várótermen és eltűnik a színről. A korábbi karakterekhez hasonlóan az ő teste is halott formában látható újra, egy későbbi jelenetben, a North Waterway vészlétrája előtt – az öngyújtója megtalálható a híd környékén
- David képessége, hogy újabb tárgyakat eszkábálhat, gyakran megkönnyíti az egyes helyszínek teljesítését – ezzel együtt ő az egyetlen, aki különböző paneleket és elérési pontokat is ki tud nyitni a szerszámaival.
- David megjegyzései gyakran utalnak a Capcom fejlesztőcsapata által korábban preferált irányvonalak megváltoztatására („Még mindig itt vagyok ebben az izgő-mozgó városban, ahol bűzölgő zombik és szörnyek tekeregnek össze-vissza – mikor lesz már ennek az őrületnek vége?", vagy „Az emberiség úgy tűnik, elérte a teljesítőképessége határát – én viszont még csak az enyém közelében járok") amellyel a túlélő horrorból akció orientált játék folytatását tervezik (lásd RE4).
- David-nek nincsenek igazi barátai a történetben – a Lindával és Carterrel való kényszer mellett nem ápol kapcsolatokat egyik NPC karakterrel sem, magányos farkasként tengeti életét
- Érdekesség, hogy David King neve már az RE3: Nemesis-ben is felbukkan a „Mechanic's Memo" feljegyzésben.

7.1.4. George Hamilton

- ▶ Életkor: 39 év
- ▶ Magasság: 179 cm
- ▶ Súly: 79 kg
- ▶ Vércsoport: nem ismert

George a két Outbreak játékban a Raccoon Hospital egyik legnevesebb orvosát alakítja – nem viseli jól, ha parancsolgatnak neki, de ennek ellenére remek csapatjátékos – képes bízni másokban. Ritka és egyedi óragyűjtő, aki szereti a régimódi dolgokat – habár munkájának köszönhetően jómódban él, imádja járni a természetet, sokkal jobban érzi magát egy kempingben vagy sátorban, mint a négy fal között. George hosszú éveken keresztül boldog házasságban élt, de rendszeresen hosszú ideig tartó munkája miatt szakított a családi élettel. George családjáról keveset tudni, a válás után elképzelhető, hogy ex-felesége a szomszédos városba költözött. Az orvos Davidhoz hasonló képességekkel rendelkezik, ám közelharcban alulmarad vele szemben.
A játékosnak alaposan meg kell fontolnia, hogy elsődleges, vagy másodlagos karakterként akar vele játszani, mert egyszerre mindkettőben helyt állnia meglehetősen nehéz. George ugyan nem elveszett ember a harcok terén, de Cindy-hez hasonlóan orvosként nagy jártasságot könyvelhet a gyógyászati eszközök terén is a Medical Set és a Capsule Shooter segítségével. Support karakterként mindenképp Kevin vagy Mark mellé sorolandó be, ám ha elsődleges személyként szeretnénk játszani vele, Cindy-t az online mód kivételével nem érdemes párosítani mellé, akárcsak Yokót: előbbi ugyanis szintén csak a gyógyászathoz ért, utóbbi pedig nem ápol túlságosan jó kapcsolatot George-al – igaz ez a játék alatt pozitív irányba mozdul el.
A „Decisions" scenarióban Miután barátja levelét megtalálta az R.P.D-n, George úgy dönt, csatlakozik az egyetem előtt formálódó kis csapattal. Habár megtalálja Peter Jenkins-t, a férfi addigra már halott – viszont hátrahagy George-nak egy feljegyzést, amelyben részletesen leírja, hogy állíthatja elő a doktor a T-vírus ellenszérumát, a Daylight-ot. A vakcina előállításához a P-Base, V-Poison és T-Blood összetevők szükségesek – miután sikerül összegyűjteni a hozzávalókat, George megalkotja az ellenszérumot és a többiekkel együtt szembe kerül Greg Muller-rel, aki aztán Nicholai Ginovaef áldozata lesz. Az ütközetet követően egyetlen komolya ellenfér marad a menekülés előtt: a Thanatos. Szerencsére a mentőhelikopter időben érkezik, így George a Daylight-al együtt sikeresen elmenekül a pusztuló városból, miközben visszaemlékezik Peter barátjára és megjegyzi: nem vagyok megmentő, csak teszem a dolgomat, amit kell... Lehetséges kimenetelek: a többi karakterhez hasonlóan George végzete is a játékos cselekményeitől függ: ha a játékos nem avatkozik közbe, George életét veszti egy ismeretlen ellenség karmai által a „Decisions, Decisions" scenarióban, mialatt a Raccoon Egyetem csónakházát keresi. Habár ez az Outbreak játékok történeti cselekményét nem töri meg, további kimenetelek is lehetségesek a játékos scenariók végén produkált helytállása alapján.

7.1.4.1. „Decisions, decisions"

- ▶ Legjobb befejezés: George számos mintát gyűjt be a Daylight vakcinából, melyet régi barátja, Peter Jenkins által alkotott meg. Megsemmisíti a benne lakozó T-vírust, és Danny, valamint Gill tűzoltókkal az oldalán elhagyja a tűzoltóság mentőhelikopterével a helyszínt. Az ellenszérummal a kezében George gondoskodik arról, soha ne történhessen meg még egyszer az a katasztrófa, amely Raccoon City pusztulását okozta.
- ▶ Jó befejezés: George magát ugyan képes volt meggyógyítani, de nem tudott több vakcina mintát előállítani a sokszorozáshoz. Eléri a mentőhelikoptert, de felismeri, hogy az emberiség nagy reménye is odaveszett a vírus megállítására.
- ▶ Rossz befejezés: Egyetlen adag Daylight szérum előállítására volt csak lehetőség, amiről George tudja, nem használhatja fel saját élete megmentésére, így George és Jill védelmére bízza a vakcinát, míg maga a szintén fertőzött Cindy mellett marad. A nukleáris rakétát várva George és Cindy együttesen a távolba meredve az utolsó napfelkeltéjüket nézik.
- ▶ Legrosszabb befejezés: Habár George nem tudta előállítani a Daylight szérumot, sikeresen legyőzi a Thanatos-t, mielőtt a Danny és Gill által vezetett mentőhelikopter fedélzetére lépne. Ahogy a trió elhagyja Raccoon City-t, a város teljesen megsemmisül mögöttük. Miközben Danny és Gill a szerencséről beszél, George elájul az ülésben – nem sokkal később kinyitja élettelen szemeit, majd zombivá válva a gyanútlan pilóták felé indul...

7.1.4.2. „End of the Road"

- ▶ Rossz befejezések: (Run like the Wind, Up and Away): George-nak sikerül elmenekülnie egy dzsippel, vagy helikopterről a helyszínről, de Lindát, a virológust nem tudja magával vinni, így a vírus teljes biztossággal ki fog törni a város romjai közül és akár az egész emberiség létét fenyegetheti. George némán nézi a város pusztulását, mialatt az jár a fejében, hogy az emberiség mindig a hibájából tanul.
- ▶ Jó befejezések: (Run like the Linda, Up, and Away (with Linda): Lindát biztonságban kimenekítve megkezdődhet az ellenszérum tömeges gyártása, így a Raccoon Cityben pusztító T-vírus világméretű járványát sikerül megakadályozni. George szép orvosi és kutatói karriert futhat be a tettének köszönhetően.

7.1.4.3. Tárgyak

- ▶ Medical Set: George rendkívül jártas a gyógyászati kellékek felhasználásában – különös tekintettel az Arklay hegységben termű különböző színű növények keverésére. A zöld, kék és piros gyógynövények mixelésével gyógykapszulák széles skáláját képes elkészíteni, amellyel igazi gyógyító csapatjátékosként bukkan fel a történetben. Ha egy karaktert pl. Hunter sebzés ér, a vérzés nehezen csillapítható, a sérült személy nehezen tudja elhagyni a helyszínt: ha valamelyik csapattársnál van vörös növény, abból George „Hemostat" kapszulát készít, amely vérzéscsillapító hatású, és a Capsule shooter-be töltve azonnal meg tudja gyógyítani a páciens.
- ▶ Capsule Shooter: George rendkívül hasznos és egyedi fegyvert birtokol, mellyel a segítségre szoruló csapattagot lehet meggyógyítani. Amellett, hogy az orvos folyamatosan szinten képes tartani a szörnyekkel küzdő tagok egészségi szintjét, a Capsule Shooter fegyverként is funkcionál, ugyanis Antidote kapszulával töltve számos ellenfelet képes elpusztítani, és az Anti-virus töltettel rendkívül nagy sebzést okoz a T-vírus fertőzte célpontok szervezetében.

7.1.4.4. Speciális mozdulatok

- ▶ Dodge Tackle: ez egyfajta kitérő mozdulat utáni ellentámadás – általában egy átlagos zombit elsőre a földre küld, ahol már könnyűszerrel lehet végezni vele.
- ▶ Super Healing: Ha George gyógynövényt használ, sokkal jobban képes kihasználni annak jótékony hatását – nem ismeretes, hogy miért, de nagyon hasznos opció, ha a Super Healing-et bekapcsolttá tesszük, ilyenkor nem kell minden alkalommal eljátszani a műveletet.

7.1.4.5. Öltözet

- George A (alapértelmezett): az általános, három részes öltözet
- George B (Outdoor Expert): Az RE: Outbreak File #1 egyedi kinézete, amelyben George tipikus túrázó, természetjáró öltözetben jelenik meg – sárga Parka, túracipő, napszemüveg és hosszúnadrág ruhaneműkből álló öltözet.
- George C (Operation X): Az RE: Outbreak File #2 egyedi öltözet, amely nem más, mint egy orvosi műtőruha.

7.1.4.6. Érdekességek George-ról

- George vonásai leginkább Kyle McLachlan és Christopher Reeve színészekéhez hasonlítanak
- Az orvos eredetileg annak a Raccoon Hospital-nak volt az alkalmazottja, amelyet Nicholai Ginovaef elpusztított az RE3: Nemesis cselekménye alatt
- George egyik befejezésében Cindy Lennoxx-al szerepel – a rajongók csakran állítanak fel téziseket az ő állítólagos romantikus kapcsolatukról – érdekesség, hogy ezt cáfolandó George szinte mindent lenéz, amiért Cindy rajong. Ilyen pl. Mr. Raccoon is, amely Raccoon City rajzolt kabalafigurájaként ismert.
- Az 1. részben, a bónusz ruhanemű megnyeréséhez szükséges tárgyak kivételével George speciális tárgyai szinte mind antik és ritka órákból álltak
- Úgy tűnik, hogy George egy fiatalabb nő miatt szúrta el a házasságát – legalábbis az egyik saját tárgyából, a „Wild Things" esetében talált fényképből elmerengve erre lehet következtetni.

7.1.5. Jim Chapman

- Életkor: 24 év
- Magasság: 176 cm
- Súly: 70 kg
- Vércsoport: nem ismert

Jim a Raccoon Metró alkalmazottja a két Outbreak játékban. Kiváló érzéke van a helyzetfelismeréshez és a problémamegoldáshoz. Míg Jim barátságos és kedves személyiség, a veszélyes helyzetekben rettenetesen gyáva és folyton kifogásokat keres az ijesztő feladatok kibújása alól. Szereti keresztrejtvényekkel, logikai fejtörőkkel elütni az idejét, ezért rendkívül intelligens tudattal bír, bár munkaköre a legtöbb emberben nem ezt vetíti le róla. Imádja a sportcipőket, ezért nem meglepő, hogy a szolgálati uniformisához is nem az előírt lábbelit használja.

Lehetséges kimenetelek: néhány társához hasonlóan Jim is több variációval rendelkezik a történet kimenetelét tekintve – azokhoz a szerencsésekhez tartozik, akik nem halnak meg egyik scenerió alatt sem, így kijelenthető, hogy Jim túléli Raccoon City pusztulását – a scenariók teljesítésétől függően az alábbiakban a lehetséges variációkat ismertetem.

7.1.5.1. „Decisions, Decisions"

- Legjobb befejezés: lásd a többi karakter esetében – szérum megszerezve, Jim meggyógyulva az RFD mentőhelikopterével elhagyja a helyszínt. Megkérdezi, vajon használ-e a szer és elkezdi dobálni, amelynek következtében az majdnem kiesik a gépből – Jim utánaugrik, az egyik pilóta pedig megfogja a lábát, hogy ki ne essen – végül sikerül elkapni az ajtó felé guruló szérumot – a szerencsés mozdulatot egy mosollyal nyugtázza.
- Jó befejezés: Jim meggyógyul a Daylight szérumnak köszönhetően, azonban a sokszorosításhoz szükséges minta megszerzése kudarcba fullad. Elhagyja a helikopteren környéket, de tudja, hogy a városban történt incidens gyaníthatóan csak a kezdete egy világméretű katasztrófának.
- Rossz befejezés: A fertőzött Jim és a szintén T-vírustól szenvedő rendőrtiszt, Kevin Ryman ülve várják az elkerülhetetlent. Ahogy felkel a nap, Jim a szerencsétlenségéről panaszkodik, ám humorát még a halál pillanatában sem hagyja el: ahelyett, hogy valami forróvérű lány lenne az oldalán, Kevinnel kell beérnie. Ahogy Kevin lassan megtölti az M1911A1-es pisztolyát (hogy véget vessen Jim szakadatlan siránkozásának) a Tyrant típus Thanatos kel életre a szemük előtt, így egy utolsó harcba bocsátkoznak mindketten. Jim lassan hátrálni kezd, Kevin-t használva élő pajzsként – míg a Thanatos közelít feléjük, felbukkan a hatalmas rakéta, amely a megváltást hozza el számukra...
- Legrosszabb befejezés: Jim nem találja meg a Daylight szérumot, és bár elpusztítja a Thanatos-t, fertőzötten lép az RFD mentőhelikopterére. Ahogy a többi fertőzött, elmenekült karakter esetében, a menekülést követően ők sem jutnak tovább. Jim zombiként éled újra a székben, szörnyű pillanatokat okozva ezzel a két tűzoltónak.

7.1.5.2. „End of the Road"

- Rossz befejezések (Run like the Wind, Up and Away): A túlélők, Linda megmentése nélkül a városon kívüli találkozási pont felé tartanak – ahogy Raccon City eltűnik a ködben és a füstben, halkan megjegyzi, csak egyetlen esélyt kaptunk az élettől, amelyet mindenképpen ki kell élvezni – amíg csak lehet...
- Jó befejezések (Run like the Linda, Up and Away (w/Linda): Néhány hónappal, a Raccoon Cityből való elmenekülés után (amelyben Lindát is sikerül kimenteni), Jim a közeli város egyik cipőboltjának kirakata felé igyekszik, miközben egyik barátjával épp arról beszélget telefonon, hogy újra készen áll a munkára, szeretné, ha az élete visszatérne a normál kerékvágásba. A gyors nézelődést gyors vásárlás is követi, majd boldogan tovább sétál az utcán...

7.1.5.3. Tárgyak

- Aprópénz: Jim roppant babonás ember, aki azt hiszi, hogy a rossz dolgok gyakran a a döntéseinken alapulnak, így a nála levő pénzérmével gyakran dönt úgy, hogy a lehetőségek közül érmefeldobással dönt. Ennek eredményeként mindig van nála pénzérme, amelynek megpörgetésére mindig talál biztonságos helyet még a nehéz helyzetekben is.A pénzérme „fej" eredménye alkalmával a használata 15%-al több esélyt ad arra, hogy egy leadott lövés alkalmával kritikus sebzést érjünk el (a File #2-ben 10%) Ha egymás után több alkalommal is „fej"-et dobunk, Critical Bonus-okat kapunk, amely Jim képességeit folyamatosan növelve akár igazi gyilkológépezetté is változtathatja a figurát. Egy esetleges „írás" dobásakor az egész elért Critical érték visszaugrik alapértékre és kezdhetjük az egészet elölről.
- Szerencsepénz: A normál pénzérme mellett Jim szerencsepénzt is tart magánál, amelynek nagy erőt tulajdonít, érdekes módon bárkinek odaadhatja, ha szükség van rá. Ha a karakter magánál tartja a Jim által adott érmét, akkor 5%-al nagyobb a valószínűsége, hogy a kivitelezett támadás kritikus sebzést okoz a célponton. Az imént említett esélynövelő hatása mellett egyéb tulajdonságokkal is rendelkezik: növeli a Shotgun és Handgun fegyverek tartósságát, így azok nem mehetnek tönkre egy-egy Hunters támadás alkalmával. Belátható, hogy az ilyen fegyvereket cipelő karaktereknek a nehéz helyzetekben igenis szüksége van az efféle babonákra – pláne akkor, ha fogytán vannak a kitartásnak vagy az életerejüknek – lásd pl. Mark Wilkins, vagy Yoko Suzuki.

7.1.5.4. Speciális mozdulatok

- Play Dead: Jim gyávasága néha előnyöket is szül: képes azonnal hanyatt vágódni a harc hevében és mozdulatlanul hosszú ideig halottnak tetetni magát – ezzel azonnal megszakítva a buta szörnyetegek ostromlását, akik annak hitében, hogy a karakter halott, még élő társai ellen fordulnak. Talán éppen ezért van az, hogy csapattársaik nem nagyon jönnek ki a metróalkalmazottal, mert ilyenkor plusz egy ellenféllel is szembe kell nézniük – a dolognak hátulütője is van: ha a fertőzöttségi szint meghaladja, vagy túllépi a 75%-ot, az egyenlő a halállal, ugyanis Jim nem képes feltápászkodni – egyetlen kiút az Anti-Virus kapszulák alkalmazása.
- Swing Combo: ez egyfajta adrenalin-növelő mozdulatsor, amikor a fegyvert bizonyos ideig egyre gyorsabban lengeti ide-oda a kezével – a dolog hátulütője, hogy bár elég jó sebzést lehet produkálni vele, rövid ideig tart, és a mozzanat befejezésekor levegő után kapkod, amely időtartamra teljesen védtelen marad a támadásokkal szemben. A „Flashback" scenarióban használható bárddal (Axe) rendkívül erős támadási forma, de a mozzanat kivitelezhető kalapáccsal, vas-

csövekkel, mankókkal és miegymással.

- Item Search: hála Jim gyors reflexeinek köszönhetően sokkal gyorsabban talál meg tárgyakat, mint társai. Egy helységbe belépve a küldetés számára fontos tárgyakra azonnal megragadják a tekintetét – azok is, amelyek a kamera adott szögéből egyáltalán nem láthatóak, így ez nagyon hasznos képesség.

7.1.5.5. Öltözet

- Jim A (alapértelmezett): az általános K.B.S. metrós egyenruha.
- Jim B (Slam Dunk): Az Outbreak File #1-ben szerezhető speciális öltözet, amely a speciális kiegészítőkkel leginkább egy vörös színű kosaras mezhez hasonlít „Young" felirattal a hátoldalán, kék sportnadrággal, és fehér sportcipővel a karakter lábán.
- Jim C (Chase the Wind): Az Outbreak File #2-ben szerezhető speciális öltözet, amely biciklis futár kinézetre hajaz – Jim egy plusz táskát is cipel magával, de az Inventory méret sajnos nem változik.

7.1.5.6. Érdekességek Jimről

- Jim karaktere, beszéde, megnyilvánulása egyértelműen Dennis Rodman és Chris Tucker vonásainak keverékéből született
- A karakter lábbelijét maga a Reebok tervezte – valójában egy kosaras cipő, amely Jim kedvenc sportága.
- Gyáva jelleme miatt Jimnek elég kevés barátja akad a túlélők között, csupán George és Cindy az, aki szót ért vele – Mark ugyan segít neki, ha nagy veszélyben van, de a többiek, David, Yoko, Kevin, és Alyssa gyakran nem foglalkoznak a jelenlétével, csupán néha rápillantanak egy pillanatra a scenariók alatt, hogy életben van-e még. Néha az utólag felsorolt karakterek a segítségnyújtást is megtagadják, így előfordul, hogy akkor sem vesznek a karakterről tudomást, ha az súlyosan megsérült, és segítségre szorul.
- Az „Underbelly" scenarióban található egy ajtó a Break Roomban, amelyet még Alyssa sem tud kinyitni az álkulcs szaktudásával, csak Jim képes rá.
- Szintén az Underbelly scenarióban, az „East Men's RestRoom" helységbe belépve Jim belefut egyik barátjának holttestébe, akinek a kabátzsebében egy feljegyzésre bukkan: A papírfecni amely arról árulkodik, hogy Ricky-t egy mutáns bogár harapta meg, miközben az egyik alagútban végezte a felújítási munkálatokat. Ez megerősíti Jim azon feltevését, hogy a T-vírus miatt minden egyes pillanat veszélyes, amit itt töltenek – megjegyzendő, hogy Ricky feljegyzését csak Jim találhatja meg. Jim az alagútban történő menekülést egyébként egyértelműen olyan momentumnak tartja, amely azt bizonyítja, hogy soha többet nem tér vissza már Raccoon City-be.

7.1.6. Kevin Ryman

- Életkor: 31 év
- Magasság: 182 cm
- Súly: 89 kg
- Vércsoport: nem ismert

Kevin, akár csak Leon S. Kennedy az R.P.D. rendőrtisztje volt a Raccoon City-ben történt incidens idején. Mesterlövészként gyakran vívott csatákat hobbiból Chris Redfield és Forest Speyer S.T.A.R.S. tagokkal a helyi rendőrtiszt bajnokságokon. Hiába a remek mesteri képesség, Kevin lazasága és nemtörődömsége miatt két alkalommal is elbukott a S.T.A.R.S teszteken, így végül nem került be az elit alakulatba, pedig minden adottsága megvolt hozzá – akárcsak a többieknek. Kiváló erőnlétben levő karakter, aki nagyon jó kapcsolatot ápol a helyi tűzoltókkal és imádja a méregdrága kocsikat. Kevin kedvelt tartózkodási helye J'S Bar-ja volt, ahol erős jelenséggé vált az elmúlt évek során – olyannyira, hogy egy ideig feketelistára is került a ki nem fizetett számlák tömkelege miatt – amiket végül rendezni kényszerült. Szereti a Darts-ot, amellyel ismételten társai fölé emelkedett – érthetetlen, miért nem vette komolyan a S.T.A.R.S. beválogatást. Jellemét tekintve igazi hős alkat a többi karakterhez képest: remekül bánik a lőfegyverekkel, erős, kitartó és remek kondícióban van, amely a puszta kezű összecsapásokban is meglátszik. A Potshot technikát (lélegzet-visszatartás következtében elérhető pontos találat, amely kritikus sebzést okoz) nem csak a mesterlövész puskánál, hanem a .45-ös kaliberű automata kézifegyverénél is képes alkalmazni – ha pedig munició nélkül marad, biztosan meg tudja magát védeni remek rúgásainak, és lábtechnikájának köszönhetően is (Képes fegyverrel a kezében is test-test elleni küzdelmet produkálni). A rúgások és az Elbow Tickle mozzanat remekül kombinálható, így bármilyen zombit a földre terít, amellyel nem kevés muníciót spórolhatunk meg – Kevin a leggyorsabb karakter a többiek közül, így egy pontos találata gyakran igencsak megkönnyíti a szorult helyzetből való kiszabadulást. Kevin vitalitása Mark után a legnagyobb: egyetlen negatívuma a magas fertőzési rátája, amely elég nehézzé teszi a csak vele történő scenerió teljesítést. Ha Kevint játszható karakterként jelölöd, remek párosítást alkothat Yoko, Cindy, vagy George valamelyikével, mivel mindhármuk nagyon jó kapcsolatot ápol a rendőrtiszttel, ráadásul remek support karakterek hírében állnak.

Lehetséges kimenetelek: Kevin a „Desperate Times" scenarióban vállal oroszlánrészt: rendőrtársai és saját maga is az RE2-ben látott rendőrkapitánysághoz hasonló épületben tartózkodnak a vírus elszabadulása idején – a cselekmény nem sokkal Leon S. Kennedy és Claire Redfield megérkezése előtt játszódik, ahol Kevin társaival (Marvin, Rita és a többiek) egy régi és használaton kívüli ventilációs csatornát fedeznek fel, amely valaha egy múzeummal volt összeköttetésben. A felfedezés során elég sokat beszélget a többi társával – nem csoda, hiszen meglehetősen népszerű személyiségnek számít a rendőrtisztek között. A beszélgetés és a többiekkel való kommunikáció meglehetősen nagy segítség a legsötétebb órákban, ugyanis a halálzónában tartózkodva (az őrs éppen az elkerített zóna kellős közepében fekszik) minden pozitív segítőkész megnyilvánulásra szükség van. Miután felfedezik a szellőző csatornát, Rita úgy dönt, kintről segít majd evakuálni a bennragadt személyeket, azonban a várakozás alatt sajnos a legtöbb rendőrtiszt életét veszti. Kevin találkozik a haldokló Tony-val (K-9), aki sajnos nem bírja sokáig, rövidesen szintén életét veszti (Kevin az egyetlen, aki még életben találja, az összes többi karakter későn érkezik) A zombik még az érkezés előtt áttörik a védelmet: Kevin és a többiek egészen addig tartják a frontot, amíg Rita is megérkezik, ám mielőtt mindannyian elhagyhatnák a helyszínt, Marvin súlyosan megsebesül, így a többiek úgy döntenek, hátrahagyják a sérült rendőrtisztet. Kevin befejezése ebben a scenarióban eléggé szívhez szóló, ugyanis a nagy harcokban elvesztett társaitól nyomasztva még mindig próbálja tartani a nyíltan zokogó Ritában a lelket – mikor Kevin befejezésében váratlanul egy őrülten száguldó kamion és egy rendőrautó húz el a színen, amelyet... [hatásszünet] Leon vezet (igen, az RE2 történeti cselekménye elején járunk).

Mint ahogy többi társának, Kevin történetének is számos befejezése lehetséges attól függően, hogyan alakítjuk a cselekményt. Mivel az Outbreak később készült, mint az RE2 (amelyben Leon volt az egyetlen RPD túlélő), a Capcomnak nagyon oda kellett figyelni a részletekre a befejezéseket illetően.

7.1.6.1. „Decisions, decisions"

- Legjobb befejezés: Kevin megszerzi a Daylight szérumot, az antivírus gyártásához szükséges mintát, majd sikeresen eléri a tűzoltók mentőhelikopterét, amellyel elhagyja a pusztuló várost. A fedélzeten azon jár az esze, vajon mit fog csinálni most – ám a kérdést, jó jellemléhez híven elteszi holnapra, miután kialudta magát.
- Jó befejezés: Kevinnél van a Daylight szérum, de az antivírus tömeges előállításához szükséges mintából nem sikerül mintát gyűjtenie. Eléri a mentőhelikopter fedélzetét, de az emberiséggel együtt ő is gyaníthatóan a legsötétebb órák elé néz, mivel a vírus terjedését nem sikerül megállítani.
- Rossz befejezés: Kevin T-vírussal fertőződik, de végül sikerül a Daylight előállításához szükséges mintából egy adagot szereznie. Tudván, hogy az emberiség sorsa a tét, nem használja fel, inkább eljuttatja a két pilótának (Gill és Danny), majd a szintén fertőzött Jim Chapman-nel marad a városban. További információkért lásd: Jim Chapman „rossz befejezés" c. bekezdését.
- Legrosszabb befejezés: se Daylight szérum, se minta megszerzésére nincs lehetőség – Kevin leöli a Thanatos-t és eljut a helikopterre, de a fertőzés következtében mindannyian életüket vesztik, mikor átesik az utolsó és visszafordíthatatlan átalakuláson. A pilóták hiába figyelmeztetik Kevin-t, hogy álljon meg, az csak lassan közelít feléjük...

7.1.6.2. „End of the Road"

- Rossz befejezések (Run like the Wind, Up and Away): A túlélők (Linda nélkül) a Raccoon Cityből való menekülés alkalmával a városhoz közeli Raccoon erdő felett haladó autópálya híd lábánál állnak meg – Kevin azon elmélkedik, hogy fura, de... semmilyen érzés nem kerítette hatalmába, miközben a város pusztulása pergett le a szemei előtt. Számára a múlt már történelem, amelyre soha nem tekint vissza... Raccoon City nem létezik többé számára. A stáblista végigmasírozása után egy ismeretlen, sötét városban két tag frissen nyomtatott újságköteget pakol le egy autóról. A főcímlapon hatalmas betűkkel szedett vezércikk olvasható „Worldwide Bloodshed!" (Világméretű vérontás) címmel. A narrátor szerint a Raccoon Cityből terjedő vírus szapora terjedését még mindig képtelenség megállítani...
- Jó befejezések (Run like the Linda, Up and Away (w/Linda): Kevin az iménti „Rossz befejezés" helyszínén állva figyeli, ahogy egykori városa semmivé foszlik a nukleáris támadás következtében. A stáblista legördülését követően egy bejátszásra lehetünk figyelmesek, amelyben Kevin egy benzinkút fizetős telefonján keresztül beszélget arról, hogy új munkát talált Miami-ban. A csevegést követően motorra pattan és végleg maga mögött hagyja egykori életét.

7.1.6.3. Tárgyak

- .45-ös automata Handgun: Kevin favorit kézifegyvere, az erős M1911-A1, amely a legtöbb mozifilmben csak a .45-ös Colt-ként van említve. A Potshot képességgel együttműködve ez a fegyver elég erős gyilkolóeszköz, bár a speciális .45-ös ACP lövedék meglehetősen ritka hozzá, így csínján kell bánni a munició mennyiségével. A közepes erősségű célpontok ellen hatásos (Hunter, Licker, Scissor Tail), a nagyobb Boss harcok alatt erősebb lőfegyver használata javallott.
- .45-ös automata Magazine: extra munició Kevin .45-ös kaliberű automata pisztolyához. Nem csak hogy ellátja a rendőrtisztet plusz lőszerrel, de gyorsabb újratöltéssel is megajándékozza, amely jól jön a szakadatlan zombiáradat ellen.

7.1.6.4. Speciális mozdulatok

- Kick: Kevin remek erőnléte következtében egyetlen rúgással képes leteríteni egy átlagos zombit – elegendő bevezetésnek bizonyul egy remek közelharchoz, amely esetében a rúgás következtével már néhány ütés is elegendő a célpont megsemmisítéséhez. A rúgás – amellett, hogy támadásra találták ki – alkalmas a lezárt ajtók és eltorlaszolt helyszínekre való bejutáshoz is – mégis, a legjobb az egészben az, hogy akár felfegyverkezve is rúghatunk egy hatalmasat, amelyet akár gyors egymásutáni tűzerővel is viszonozhatunk. Több célpont ellen ideális támadási forma.
- Potshot: Kevin kiváló mesterlövész, talán még Chris Redfield-nél és Forest Speyer-nél is okosabban bánik a mesterlövész puskával. A Potshot amolyan pontosabb célzást tesz lehetővé (lásd Kevin ismertetőjét), amellyel Critical találatot vihetünk be a célpont ellen. Ez a .45-ös, a Desert Eagle, vagy a Model 29-es Revolver használatakor majdnem minden átlagos ellenfelet elsőre leterít. Érdemes megjegyezni, hogy az Outbreak File #2-ben a célpont akár be is fogható az L1 gomb lenyomásával.
- Elbow tackle: Kevin remek atlétikai képességeinek köszönhetően az Elbow Tackle azonnal a padlóra löki a célpontot, így sokkal hatékonyabb, úgymond „leterítő" támadás, mint bármelyik másik csapattagé. Kevés munició esetén célszerű ezt a fajta támadási metódust használni, majd egy vascső, kés, esetleg egyéb eliminálló eszköz segítségével gyorsan a halálba segíteni az egyébként már ott létező élőhalottakat.

7.1.6.5. Öltözet

- Kevin A (alapértelmezett): Kevin általános S.F.F. uniformisa.
- Kevin B (Six Shooter): Az Outbreak File #1-ben elérhető speciális öltözet, amellyel Kevin igazi Cowboy kinézettel gyarapodik a megszerezhető extrák segítségével (kalap, csizma, régi farmer, cowboy öv, és fehér T-shirt).
- Kevin C (Lone Wolf '87): Az Outbreak File #2-ben megszerezhető speciális, ámde röhelyes öltözet, amelyhez koptatott farmer, bőrkabát, és flanelpóló tartozik.

7.1.6.6. Érdekességek Kevin-ről

- A karakter arcvonásait gyaníthatóan Christian Slater és Tom Cruise színészek inspirálták
- A „Desperate Times" scenarióban Kevin saját szekrénnyel rendelkezik a rendőrkapitányságon, amelyet senki más, csak ő tud kinyitni – érdekesség, hogy a játékos elég ügyes, Kevinnel megtalálhatja az R.P.D. keleti irodájában Leon S. Kennedy önéletrajzát is.
- Kevin és Mark Wilkins elég ellenséges személyek egymással – ez abból adódik, hogy míg Kevin rendőrtiszt, addig az idősebb figura csak biztonsági őr és a két munkakör alkalmazottai nem ápolnak jó kapcsolatokat egymással. Ellenben Yoko és a fiú remekül megértik egymást, amely annak is köszönhető, hogy a rendőrtiszt megpróbálja megtanítani a lányt a lőfegyverek helyes használatára és ez igencsak imponál a fiatal hölgynek.
- Kevin visszaeső dohányos: számtalanszor próbált már leszokni, de végül mindig a cigaretta mellett kötött ki.
- A karakter igazi mesterlövész, amelyet sok belsős bajnokságon is bizonyított már – sorra megverte a legjobbaknak titulált S.T.A.R.S.-osokat is, közöttük Chris Redfield-del és Forest Speyer-rel.
- Kevin nagyon jó viszony fűzte Raymond Douglas rendőrtiszthez is, aki több száz városit menekített ki a városból, ám a J's Barból való menekülés alatt elérte a végzete.
- Kevin Ryman ugyanazon egységben szolgált, amelyikhez Leon S. Kennedy csatlakozott az első napján. A két rendőrtiszt egyszer már találkozott egymással az Outbreak eseményei előtt, amikor is Kevin igencsak jó véleménnyel volt újonc társáról. „Hm, egy új srác? Klassz, jónak tűnik."

7.1.7. Mark Wilkins

- Életkor: 51 év
- Magasság: 185 cm
- Súly: 101 kg
- Vércsoport: nem ismert

Mark vietnami veterán, aki az Outbreak játékok történései alatt a Raccoon Cityben ténykedő biztonsági szolgálat állományában szolgált. Bár 51 éves, nem látszik rajta, amely remek kondíciójának köszönhető. Elmondása szerint már sokszor megvívta a saját háborúját, így nincs más vágya, csak békében élni. Mark mondanivalója arra utal, hogy biztonsági őrként dolgozott a Raccoon City belvárosában lévő Apple Inn-ben – meg nem nevezett felesége és gyermeke már réges-régen elhagyták a várost. Nem ápol túlságosan jó kapcsolatot fiával, mindamellett rég kiábrándult már a hazát védő patrióta szellemű gondolkodásból, ami egész fiatalságát jellemezte (és itt a vietnami háborúra céloz). Mondanivalójából az is kiderül, hogy nem veti meg az italt, de korántsem szenved alkoholizmusban. Mark elsődleges fegyvere kedvenc egyedi kézifegyvere, amely ugyan nem annyira erős, mint Kevin-é, de sokkal könnyebb hozzá lőszert találni. Az ő fegyvere is kompatibilis a Handgun Magazine-al, amely pontosabb célzást tesz lehetővé távolabbi pontokból is. Negatívumai közül lassúsága és vírus fertőzési rátája említhető: míg előbbiek miatt a gyorsabb ellenfelek (lásd pl. Hunter) miatt kerül veszélybe, utóbbi a gyakori T-vírus fertőzések kezelése miatt problémás. Még szerencse, hogy az őrző-védő szaktudása ellensúlyozza ezeket a hiányosságokat, amelynek köszönhetően nagyobb vitalitással rendelkezik, mint társai. Mark a kézifegyverekkel is kiválóan bánik: nem csak azért, mert remek kondícióban van, hanem a Full Swing mozdulat elsajátítása miatt is, amely egyidejűleg több zombit is képes leteríteni. George-al kombinálva remek csapatot alkot, köszönhetően az orvos gyógyító képességének.

Lehetséges kimenetelek: Mark esetében is több endsequence-el számolhatunk, a scenariók teljesítésének függvényében.

7.1.7.1. „Decisions, decisions"

- Legjobb befejezés: a legjobb ending-je az első Outbreak játékban,

amelyben felgyógyul a T-vírus fertőzésből, és a Daylight szérumot is megszerzi a sokszorosításhoz.
- ▶ Jó befejezés: Mark meggyógyul ugyan, de a Daylight hiányában kitör a vírus a városból.
- ▶ Rossz befejezés: Mark fertőzötten lép a mentőhelikopter fedélzetére - habár az ellenszérum nála van, nem használja fel, mivel ez az egyetlen lehetősége az emberiségnek. Mindez azonban nem számít, mert a pusztuló várost elhagyva őt is eléri a végzete és a helikopter az Arklay hegységnek zuhan.
- ▶ Legrosszabb befejezés: Mark-nak egyetlen szérumot sem sikerül megszereznie, így úgy dönt, David-dal a városban marad. Sikerül megjavítaniuk egy tankot, amelyet beindítva életük utolsó csatájára készülnek a zombik ellen, amíg a rakétatámadás be nem következik.

7.1.7.2. „End of the Road"

- ▶ Run Like The Linda/Up and Away With Linda: Mark Lindát kimenekítve messze Raccoon City-től a város pusztulását bámulja meredt szemekkel. A stáblista lefutása után következő bejegyzésben az új otthonában hátradőlve telefonál, mire a közelben felbukkan tinédzser fia és felesége, aki épp a barbecue-hoz készítik elő a terepet. Mark leteszi a telefont, majd integetve, és az égre nézve családja felé indul.

7.1.7.3. Tárgyak

- ▶ Custom Handgun: Mark egyedi, saját kezűleg átalakított fegyvere, amely hasonló a többi kézi pisztolyhoz, amellyel a játékos szembe kerül a játék során. Habár egy-egy lövés leadásakor kevesebbet sebez, mint Kevin fegyvere, a módosításoknak köszönhetően távoli célpontra is pontosan, erőteljesen lehet vele célozni.
- ▶ Handgun Magazine: Extra muníció Mark fegyvere számára, amely gyorsabb betárazást tesz lehetővé (lásd Kevin esetében). A Handgun Magazine Handgun Round-okkal kombinálva tölthető újra.

7.1.7.4. Speciális mozdulatok:

- ▶ Guard: Mark számos ellenféltől képes megvédeni csapattársait, noha ilyenkor a közvetlen konfrontáció miatt a „Viral Meter" jelző elég hamar felkúszik – az erős boss harcok alkalmával még több sebzést szenvedhet el, miközben védő pozíciót tölt be.
- ▶ Full Swing: Mark megfelelően hosszú tárgy használatakor (vascső, hosszú bot, vagy mankó) egy kaszáló mozdulatra is képes, amely több célpontot is képes erősebben megsebezni.

7.1.7.5. Öltözet

- ▶ Mark A (alapértelmezett): Mark átlagos szürke színű egyenruhája
- ▶ Mark B (Casual Wear): Az Outbreak File #1-ben megszerezhető egyedi öltözet, amely szürke pólóból, barna bőr övből, és fehér sportcipőből áll.
- ▶ Mark C (Sir, Yes Sir!): Az Outbreak File #2 speciális terepmintás veterán katonai egyenruhája.

7.1.7.6. Érdekességek Mark-ról

- Wilkins karakterének vonásai leginkább Ving Rhames színészre hasonlítanak.
- Mark, Kevin-hez és Jim-hez hasonlóan nem halálozik el a scenariók alatt, noha bármilyen egyéb csapattárs, amelyik nem elsődleges karakterként van kiválasztva a történetben, valamilyen ponton biztosan életét veszti.
- A „Wild Things" scenarióban, az elefántos résznél Mark halkan megjegyzi, hogy a tinédzser fia is imádja az elefántos bemutatókat.
- Az „Underbelly" scenarióban Mark azt állítja, elég sokat utazik vonaton, nem jön ki jól a gépekkel, viszont nem fél a sötétben.
- Mark családapaként nagyon sokat gondol a családjára: megjegyzései több scenarióban is hallatszanak, többek között az „Underbelly"-ben és a „Desperate Times"-ben is, amelyekben gyakran hallhatjuk tőle a „Vajon a családom idejében kijutott a városból? Remélem, épségben és biztonságban vannak..." megjegyzéseket.
- Mark és Kevin a munkabeosztásuk közötti ellentétek miatt nem jön ki túlságosan jól egymással, viszont a biztonsági őr meglehetősen jó kapcsolatot ápol David-dal, a szerelővel.

7.1.8. Yoko Suzuki

- ▶ Életkor: 20 év
- ▶ Magasság: 163 cm
- ▶ Súly: 58 kg
- ▶ Vércsoport: nem ismert

A hosszú tanulmányai eredményeként Yoko kiváló számítógép specialistává képezte ki magát az évek során. Csendes és gyakran elfoglalt személyiség, de meglepően jól helytáll a nem szakmájával kapcsolatos feladatokban is. Misztikus nőszemély, aki az elit Raccoon Egyetemen tanult: maximalista, így mindig totális bedobással oldja meg a számára kihelyezett feladatokat. Yoko eredetileg a William Birkin vezette kutatások egyik számítógép technikusaként működött közre a víruskutatásban a város alatt található kutatóközpontban, aki többek között a Tryant típusok megalkotásában is segédkezett. Yoko a Greg Mura által vezetett csoport alkalmazottja volt az Umbrella-nál töltött szolgálata idején.

A „Below Freezing Point" scenerió közben Yoko és a többiek még Leon és Claire érkezése előtt behatolnak az Umbrella RE2-ben található fagyott laboratóriumba (az óriás növény sem olyan kifejlett még, mint az RE2-ben), ahol közvetlenül a belépést követően szembetalálkoznak egy ottani alkalmazottal, Monica-val. A hölgy nem szívleli túlságosan Yokót, így életveszélyesen meg is fenyegeti (feltehetően az aktatáskában található G-embrió miatt), ám végül csak a számítógépzseni ID kártyáját veszi el. A csapat aztán szépen felderíti a környéket (amit Yoko már nagyon is ismer), ám a lány váratlanul egy haldokló rokonába, nevezett Carter-be botlik bele, aki a egy Magnummal ajándékozza meg a fiatal lányt (a többiekkel érkezve Carter már halottként látható csak). Érdekesség, hogy Yoko esetében nem okoz túlságosan nehéz gondot a biztonsági kóddal ellátott ajtók kinyitása. Eközben Monica, a szintén Umbrella alkalmazott eljut a vészkijárati platformhoz, de nem aktiválja, mert a túlélők még nem jutottak ki a laboratóriumból. A tétlenkedésnek halál az ára: időközben a nőt ugyanis egy ismeretlen ellenség támadja meg (feltehetően William Birkin) amelyet követően nem tudni, mi történt vele – gyaníthatóan életét vesztette. Egyszer ugyan még visszatér színre, amikor Yoko és a többiek megpróbálnak kijutni az állomásról – Monica ekkor már G-embrióval fertőzött (a törött kapszula belsejében lévő parazita), amely miatt a az élősködő kitör a testéből és a túlélők után indul, majd egy későbbi pillanatban óriás szörnyeteggé mutálódik. Ő jelenti a menekülés előtti utolsó nagy boss harcot, amellyel hőseinknek mindenképpen meg kell küzdenie.

A „Decisions, decisions" scenarióban Yoko George-el és a többi túlélővel a Raccoon Egyetemen ténykedik majd, ahol a számítógépzseni korábban tanult. A elsődleges feladat a P-Base, V-Poison, és T-Blood keverékből történő Daylight ellenszérum előállítása lesz, amely a T-vírus fertőzését hivatott semlegesíteni. Yoko összetalálkozik egykori mentorával, Greg Muller-rel is, aki felfedi a titkot, hogy az Umbrella védelmében valahogy kitörölték Yoko memóriáját és ezért nem emlékezhet a Thanatos-hoz használt cella összetételére. Greg-et végül Nicholai Ginovaef teszi el láb alól, miután Yokóéknak kénytelen-kelletlen el kell hagyniuk az épületet az önmegsemmisítési folyamat miatt. A Daylightot megalkotó túléőlnek a menekülés előtt még meg kell ütközniük a Thanatos-szal is.

Lehetséges kimenetelek: mivel a játékok történeteinek több kimenetele is lehetséges, ezért az alábbiakban az eredménytől függően vesszük sorra őket Yoko szemszögéből.

7.1.8.1. „Decisions, decisions"

- ▶ Legjobb befejezés: A File #1 legjobb befejezése: Yoko felgyógyul a fertőzésből, és a Daylight szérum mintát is sikerül megszereznie. Elhagyja a várost, mielőtt az végleg megsemmisül.
- ▶ Jó befejezés: Yoko bár felgyógyul, a tömeggyártáshoz szükséges ellenszérum nincs meg az elmenekülés pillanatában.
- ▶ Rossz befejezés: Yoko a Daylight vakcinával a zsebében, de fertőzötten lép a mentőhelikopter fedélzetére. Röviddel a pusztulás után a

vírus hatalmába keríti, és ennek következményeként a gép az Arklay hegységnek csapódik.

▶ Legrosszabb befejezés: Yoko és Alyssa fertőzötten, az ellenszérum megléte nélkül az egyetemen marad, ám a számítógép specialista képességeinek köszönhetően sikerül a kutatási és a riportanyagot feltölteni az internetre, ahonnét az egész világ értesül a Raccoon Cityben történt incidensekről. Tudván azt, hogy az Umbrellának megpecsételődött a sorsa, nyugalommal várják a halált...

7.1.8.2. „End of the Road"

▶ Run Like the Linda: Yoko és a társai sikeresen elpusztítják a Nyx-et, majd megmentik a virológus Lindát, majd sikeresen elmenekülnek másodpercekkel a robbanás előtt a környékről. Ahogy Yoko a nukleáris robbanás következtében keletkezett gombafelhőt bámulja, visszatérnek a szörnyű emlékek – a menekülést követően Linda és Yoko mindent megtesznek azért, hogy az Umbrella elnyerje méltó büntetését.

▶ Up and Away with Linda: Yoko és Linda eléri a helikoptert, és biztonságos távolságból nézik végig a város pusztulását. Kezükben a számos bizonyítékkal egyszer, s mindenkorra le akarnak számolni az Umbrella tevékenységével.

▶ Bad Truck Ending: Yoko Linda megmentése nélkül menekül el a Nyx legyőzése után.

▶ Bad Helicopter Ending: Yoko Linda megmentése nélkül menekül el a mentőhelikopter segítségével.

7.1.8.3. Tárgyak:

▶ Knapsack: sima hátizsák, amelyben az inventory mellett további tárgyak tárolhatóak. Ahhoz, hogy bármit is Yoko hátizsákjába pakoljunk, válasszuk ki az adott tárgyat, majd kombináljuk a hátizsákkal – a kivétel a Switch paranccsal történik.A tárgyak közvetlenül a táskába is pakolhatóak, ha kijelöljük a hátizsák ikont, majd megnyomjuk az akciógombot.

▶ Charm: Yoko (vagy bárki más, aki birtokolja a Charm-ot) további extra képességekkel ruházódik fel a relikviának köszönhetően. A birtokló karakter sokkal kisebb valószínűséggel szenved el azonnal halálos támadásokat, (noha a fertőzés ellen nem véd), továbbá a vírusfertőzési küszöbe is 75%-al strapabíróbb, mint az általános esetben. Éppen ezért érthető, hogy a társként mellénk szegődő Yoko sem szívesen válik meg ettől a relikviától.

7.1.8.4. Speciális mozdulatok:

▶ Escape: Gyors sarkon fordulás, majd elrohanás mozzanat, amely kis időre sebezhetetlenné teszi a karaktert. Gyakran használhatjuk ezt a mozdulatot a veszélyes helyzetekből való kijutásra is.

▶ Push Away: ezzel a mozdulattal Yoko képes a célpont ellökésére – hasonlóképp, mint ha odasóznánk egyet egy hosszabb fegyverrel, csak erőteljesebb és hatásosabb távolságtartó mozdulat.

7.1.8.5. Öltözet:

▶ Yoko A (alapértelmezett): az általánosan használt öltözet, amely zöld dzsekiből, farmernadrágból, barna cipőből, leengedett hajfürtökkel és fekete hátizsákkal látható

▶ Yoko B: bokás zöld öltözet, fehér gallérral, zoknival és sportcipővel

▶ Yoko C: Fehér rövid ujjú póló, két sötétkék csíkkal a derék körül, sötétkék alsóval, fehér zoknival és cipővel amolyan tipikus atlétika ruha stílusban

▶ Yoko D: Zöld kung-fu öltözet, apró fejfedővel, copfba fogott hosszú haj

▶ Yoko E: sötét színű fürdőruha, oldalán található kiszabott résszel

▶ Yoko Z: ez a típus valójában nem új ruha, csak új kinézet: Yoko külseje egy Umbrella uniformisból és egy kabátból áll, amelyhez hosszú haj és szemüveg is tartozik.

7.1.8.6. Érdekességek Yokóról

- Ha Yoko nem játékos, vagy Support karakter a „Below Freezing Point" c. scenarióban, akkor élőhalott zombiként látható viszont valahol a labor komplexum egyik szegletében.
- Mivel Yoko nem túlságosan erőszakos karakter, és a lőfegyverekhez sem konyít, ezért Kevin Ryman tanítja meg arra, hogyan kell a pisztolylyal célozni. Ez a momentum az kettes számú Outbreak játékban is előbukkan, mikor a rendőrkapitányságból kiérve zombik hada zúdul a túlélőkre. Az akció közben nyomd meg a megfelelő gombot, miközben Kevin mellett állsz, így Yoko megkérdezi Kevin-től, hogy jól használja-e a fegyvert.
- Yoko amnéziában szenved, így nem emlékszik pontosan a Thanatos projekthez szükséges egyik sejtcella összetevőjére. Az emlékezetkieséséért egykori mentora, Greg Muller tehető felelőssé, aki gyaníthatóan titokban agyműtétet hajtott végre a lányon. A műtét azonban nem volt teljesen sikeres, ugyanis Yokónak lassan, de biztosan kezdenek visszatérni az emlékei: erről ad tanúbizonyságot az a mozzanat is, amikor az Apple Inn előtt húzódó utcán a karakter arról árulkodik, hogy szép lassan emlékezni kezd a történtekre.
- Mivel Yoko és Monica már régóta ismerik egymást, ezért utóbbi képtelen erőszakosan megölni a számítógép specialistát a „Below Freezing Point" scenarióban.
- Érdekesség, hogy Yoko a legtöbb esetben szemüvegben látható, holott kontaktlencsét visel a játék alatt.
- Yoko ugyan a leglassabban mozgó, és a legkevesebb életerővel bíró karakter, aki rosszul bánik a lőfegyverekkel és a vírusküszöbe sem túlságosan magas. Mégis, nagyon kedvelt és gyakran használt karakter, főként a több tárgy cipelését lehetővé tevő hátizsákja miatt, amellyel nagyjából kétszer annyi eszközt hordhat magával, mint bármelyik másik társa. A hordár szerepe mellett a menekülés mozdulata is sokszor jól jön, mellesleg a kettes számú Outbreak játékban található Buddhista relikviája is nagyban segítségére lehet a játékosnak az összecsapások alkalmával. (A Charm pl. megvédi az azonnali halálos ütéstől a Titan szörnnyel való összecsapása alatt).
- Yoko nem kedveli Jim Chapmant a dolgokhoz való hozzáállása és gyávasága miatt – éppen ezért a File #2-ben Support karakterként az általános helyzetekben nem is vesz tudomást a fekete bőrű srácról – a tragikus helyzetekben viszont segít neki.
- Pletykák keringenek arról, hogy Yoko beleszeretett Kevinbe azután, hogy a fiú odaadta a zsebkendőjét a lánynak, hogy törölje meg az arcát vele.
- A lány szinkronhangját ugyanaz az Alison Court szolgáltatja, aki Claire Redfield megszólalásaiért is felelős.
- Lehetséges, hogy Yoko amnéziás mivolta mellett még klausztrofóbiában is szenved, ugyanis fulladozni kezd, mikor a File #2-ben az „Underberlly" scenarióban hőseink a Raccoon City metróban tényked nek.
- Alyssa Ashcroft csak „gyerkőc"-nek nevezi, ugyanis Yoko a legfiatalabb tagja a nyolcas csapatnak. Alyssa nem sokat téved, ugyanis a lány neve japánul annyit jelent, „az óceán és a tenger gyermeke".
- A kettes számú Outbreak játékban Yoko sokkalta csendesebb és visszahúzódóbb karaktert alakít, aki nem nyilvánítja ki annyira érzelmeit sem, mint a korábbi epizódban.

7.2. Fegyverek

Az RE sorozatban az RE: Outbreak volt az első olyan epizód, amelyben a korábbi részekből ismert kézi- és lőfegyverek (ezek jellemzésétől most eltekintünk, a fegyverek részletezéséhez lásd a korábbi epizódokat) mellett további közelharcra alkalmas tárgyak, és puszta kézzel történő mozdulatok használatát is alkalmazhatjuk a célpontok ellen. Az egyénre szabott mozdulatok (ütések, rúgások és suhintások) gyakrabban sokkal hatásosabbak, mint az átlagos lőfegyverek, amelyeket így csak végszükség esetén érdemes bevetni. A zárak, ajtók és egyéb eltorlaszolt helységeken való átjutáshoz a lőfegyverek mellett a karakter fizikai erejét is használhatjuk a manuális kinyitás helyett – noha ezzel a képességgel a zombik is rendelkeznek.

7.3. Gyógynövények, készítmények

Megjegyzendő, hogy a stimuláló szerek csökkentik a T-vírus terjedését, de bizonyos ideig megállítani csak az Anti-virus pirulák képesek.

7.3.1. Stimuláló szerek

- First Aid Spray: Az elsősegély spray maximálisra tornássza fel a karakter életerejét
- Green Herb: a zöld gyógynövény egy egységnyit javít a kondíción
- Red Herb: a vörös színű növények két egységnyit javítanak a kondíción, a zölddel kombinálva háromszor erősebb keveréket alkot, mint maga a Green Herb
- Blue Herb: a kék növények a mérgezést hivatottak gyógyítani

7.3.2. Pirulák

- Recovery Pill: valamivel több, mint egy egységnyi energia visszatöltődést eredményez
- Antidote Pill: mérgezést gyógyít
- Hemostat Pill: vérzéscsillapító hatása van
- Anti-virus Pill: néhány alkalommal képes megfékezni a T-vírus szaporodását testben

7.4. Küldetés ismertetése

Az RE: Outbreak játékmenete nem hasonlítható a korábbi epizódokban megismert stílushoz. Amellett, hogy nem lineáris, a karakterválasztás és az egész történet egy szemszögből történő végigjátszása helyett itt a küldetést, a nehézségi szintet majd egy általunk választott hőst kiválasztva eshetünk neki a Raccoon Cityből történő menekülésnek. A játékmenet nehézsége nem csak a szint kiválasztásában, hanem az adott karakter egyedi képességeitől, és a pályán levő ellenfelek összetételétől is függ. Minden scenarióban vannak kötelező és opcionális megoldásra váró eseménylisták, melyek mindegyikét teljesíteni kell ahhoz, hogy a játékos az adott pályaszakaszon 100%-os eredményt érjen el. Ha ez sikerült, akár az Infinity opciót kapjuk készhez, amelyben végtelen mennyiségű lőszer áll rendelkezésünkre. Minden scenario tartalmaz úgynevezett SP (Special) tárgyakat.Ezek a láthatatlan eszközök/tárgyak az adott szint különböző szegleteiben vannak elhelyezve, összetételük két útvonalon, A és B-n véletlenszerűen generálódik Ha a játékosnak sikerül mindegyiket megtalálnia, SP tárgyakat szerezhet a galériájába. Minden scenarióban 20 ilyen tárgy található, és mindegyik karakternek összesen húsz elrejtett SP-je van az öt szinten elszórva. Az elrejtett tárgyak összegyűjtésekor új öltözeteket, és kinézeteket nyerhetünk meg az egyes szereplők számára. A küldetések nem az általános formát követik – sok helyen játszódnak, így ez segít megmagyarázni azt a tényt, hogy a játékmenet miért nem lineáris. Az RE: Outbreak folytatása, az RE: Outbreak #File 2 azokat a pályarészleteket és újragondolásokat tartalmazza, amelyek az eredeti öt helyszín összekötésére szolgálnak. Öt nagy fejezet található a programban, íme:

7.4.1. Outbreak: a játék első felvonása. A játékos J's Bar-jában kezd, a feladat pedig az, hogy az idővel és a zombik hadával (Hard fokozaton Scissor Tails-okkal szemben) harcolva sikeresen eljussunk a rendőrtisztek egy csoportjáig, akik a városból evakuálandó civil csoportot vezetik. A küldetésnek kétféleképp vethetünk véget: vagy levegőbe repítjük az egész utcát, vagy elmenekülünk a furgon segítségével a helyszínről. Az Outbreak küldetés némileg módosítva a második Outbreak játékban is visszatér „Training Grounds" címen.

7.4.2. Below Freezing Point: A játékos és társai az RE2-ben szereplő titkos földalatti laboratóriumot kell, hogy felfedezzék és kijussanak. Rengeteg múlik azon, hogy a játékos Yokót aktív, vagy passziv karakterként állítja be – mindkét esetben nagy szerephez jut ebben a fejezetben.

7.4.3. The Hive: Hőseinknek biztonságos búvóhelyet kell keresni a városi kórházban, mialatt folyamatosan egy Leechman van a nyomukban – a végső pillanatban szembe kell nézniük a Queen Leech-csel, amely a kijutást jelentő csatornákat zárja el előlük. Ez a helyszín eredetileg az RE3: Nemesisben volt látható.

7.4.4. Hellfire: Hasonlóan búvóhely és a kijutás a cél, csak a helyszín változik: hőseink az Apple Inn szeretetét élvezik, ahol a tűz, a zombik és egy új teremtmény, a Licker próbálja ellehetetleníteni a feladatot. A befejezés itt is kétféle lehet: az ajánlott (amely a végső befejezésre is hatással van) az, hogy a játékos megkeresi a két halott tűzoltó azonosító céduláit, majd egy későbbi pillanatban az érkező tűzoltótársaknak adja.

7.4.5. Decisions, Decisions: Mikor George megkapja a neki szánt üzenetet, a túlélők épp az egyetem felé tartanak. Hőseink olyan dokumentumokat találhatnak, amelyek azt bizonyítják, hogy Peter-t, George egykori barátját éppen a campus vezető kutatója árulta el – annak rendje, s módja szerint meg is találják a halott férfit a titkos irodájában (a nehézségi szinttől függően akár élőhalottként is visszatérhet). A fejezet kétféleképpen is befejeződhet – minden az utolsó pár pillanatban dől el. A játékos dönthet úgy, hogy megalkotja a Daylight szérumot, és felhasználja a saját gyógyítására. Ha elég ügyes, akkor újabb adagot szerezhet – ezzel lehetőséget adva a kijutás utáni tömeggyártásra. Négy befejezés is adódhat, további információkért lásd az egyes karakterek „Lehetséges kimenetelek" c. bekezdését.

7.4.6. Network mode: ha a játékos rendelkezik Broadband adapterrel, választhat úgy, hogy internetes játékba kezd. Két lehetősége van: Vagy a Free, vagy a Scenario játékmódo áll rendelkezésére. Előbbi esetében ő lesz a játékmester, aki saját játékot, scenariót és nehézségi szintet állíthat be. A Scenario módban kiválasztja az adott fejezetet és automatikusan játszani kezd. Ha első alkalommal játszik, az Outbreak felvonással kezd és szép lassan halad előre: ha úgy dönt, megáll, elmentheti a játékállást és legközelebb onnét folytathatja a játékot, ahol abbahagyta. Ha sikerül végigjátszani az összes fejezetet, azt egy csillaggal jutalmazza a program a név mellett. Sajnos a Network módozat számos hibától hemzseg: szegényes és gyenge felhozatal, már négy játékos esetén laghibák mutatkoznak és mikor egy tárgyat felveszünk ,vagy elolvasunk, a karakterünk teljesen ki van szolgáltatva a környezetnek – ráadásul a töltési idő is igen hosszas.

7.5. Érdekességek az RE: Outbreak játékról

- A Beretta M92F/S az R.P.D. alapfegyvere az Outbreakben. Az RE City of the Dead c. novellában a Beretta VP70-esre lett cserélve – érdekesség, hogy utóbbi nem tűnik fel egyetlen alkalommal sem a játékban.
- Az RE: Outbreak eredetileg RE Online néven robbant be a köztudatba, amelyben több, mint húsz pálya volt elérhető, számos variációban.

7.6. Extrák rejtett és titkos dolgok

7.6.1. Szoba kódok: az alábbi kódok a Security Center (biztonsági központ) nagy számítógépéhez szükségesek. A számsorok beütésével kinyithatod a B5F számítógépszoba,valamint a B4F Shutter Door ajtaját (a Lab Cardkey használata nélkül), így sokkal gyorsabban átjuthatsz az említett helyszíneken. A kódok véletlenszerűek, de mindig az alábbiak közül kerülnek ki, így elképzelhető, hogy elsőre nem találod el őket.

- 0930: a tető felvonószerkezetét aktiválja
- 3555, 5315, vagy 8211: aktívvá teszi a felvonó B2F állomását
- B482, D580, vagy A194: B4F Passway Shutter Door nyitása
- A375, J126, vagy C582: B5F Computer Room nyitása

7.6.2. Karakterminták: az egyes személyek mintájához teljesítsd az adott túlélővel bármelyik három fejezetet (500 pont)

7.6.3. Megnyerhető videók: a File #2-ben tapasztaltak szerint alakulnak: sorban mindegyik megnézhetővé válik, ha az adott fejezet minden egyes lehetséges kimenetelét teljesítjük

7.6.4. Megnyerhető karakterhangok: az egyes karakterek hangfoszlányainak összegyűjtéséhez az adott túlélő összes egyedi tárgyának megszerzése szükséges

7.6.5. Egyéb megnyerhető dolgok:

- Karakterek CG fotói: teljesítsd a „Decisions, Decisions" fejezetet (500 pont)
- Harci BGM effektek: teljesítsd mind az öt fejezetet
- Scenariók BGM effektjei: teljesítsd a kívánt scenariót az effektjei meghallgatásához
- Bob karakter: teljesítsd az Outbreak fejezetet Mark-al (4000 pont)
- Danny karakter: teljesítsd a Hellfire fejezetet, és gyűjtsd be Ren ID Tag-jét (5000 pont)
- További BGM effektek és hangok: teljesítsd bármely fejezetet legalább 3000 pontos eredménnyel
- Tűzoltó karakter: teljesítsd a Hellfire fejezetet bármelyik karakterrel (3000 pont)
- Frank karakter: teljesítsd a Decisions, decisions fejezetet George-al (3000 pont)
- Gill karakter: teljesítsd a Hellfire fejezetet és gyűjtsd be Charlie ID Tag-jét (5000 pont)
- Gill karakter, B variáns: teljesítsd a Hellfire fejezetet és gyűjtsd be Ren ID Tag-jét (5000 pont)
- Hard fokozat: teljesítsd az összes fejezetet Normal, vagy Easy fokozatban
- Hursh karakter: teljesítsd a Hive fejezetet Very Hard fokozatban (4000 pont)
- Infinity Mode: a végtelenített lőszerrel megáldott játékmódhoz minden scenario összes event-listáját teljesíteni kell 100%-ra (így a shopban végtelen muníciót vásárolhatunk 50000 pontért)
- Monica karakter: teljesítsd a Below Freezing fejezetet Yokóval (5000 pont)
- Mr. Color család: szedd össze az összes speciális tárgyat (100.000 pont)
- Partner nélküli játékmód: teljesítsd mind az öt scenariót Hard fokozatban, így megvásárolhatod 10.000 pontért
- Ápolónő karakterek: teljesítsd a Hive fejezetet Hard fokozatban (5000 pont)
- Peter karakter: teljesítsd a Decisions, decisions fejezetet Hard fokozatban (3000 pont)
- Rendőrtisztek (Raymond, Aaron, Dorian, Arthur): teljesítsd az Outbreak fejezetet Hard fokozatban (5000 pont)
- Tanuló karakterek: teljesítsd a Below Freezing fejezetet Very Hard fokozatban (3000 pont)
- U.S.S. tag: teljesítsd az összes fejezetet mindegyik karakterrel (5000 pont)
- Very Hard fokozat: teljesítsd mind az öt fejezetet Hard fokozaton
- Will karakter: teljesítsd az Outbreak fejezetet Very Hard fokozaton (3000 pont)
- Ingyen Medipack George-tól a Decisions decisions fejezetben: ehhez a trükkhöz az szükséges, hogy George ne képezze a csapatod tagját. Aktiváld a liftet, majd menj a B2F szintre. Keresd meg George-t, és beszélj vele – ekkor átnyújt neked egy nagy adag gyógyszert és két Anti-virust is.

7.7. Resident Evil Outbreak végigjátszás

7.7.1. Outbreak

Fokozatok:

- S: 0-10 perc
- A: 10-13 perc
- B: 13-20 perc
- C: 20-30 perc
- D: 30-45 perc
- E: 40 perc felett

Vedd fel a kulcsot a bárpult belső szegélyéről (Hard, illetve Very Hard fokozaton a megtámadott pincértől), majd nyisd ki a térkép északkeleti csücskében fekvő ajtót (esetleg átkutathatod a két mellékhelyiséget, és a pult körül is találhatsz gyógyszereket, és fegyvereket). A lépcsőházban ügyelj az ablakból rád támadó zombira. Az emeleten irány a nyitott ajtó mögötti terület: az újságpapírral beborított dohányzóasztalon, egy kék címkével ellátott kulcsra lehetsz figyelmes (miután magadhoz szólítottad a magazint). Ezzel az egyetlen zárt ajtót nyithatod, hogy a harmadik emeletre lépcsőzhess. A jobb kéz felé eső szobában (Wine Room), egy darus kocsi kulcsát leled, amivel az előbbi folyosó (Liquor Room) végében parkoló masinát indíthatod be (persze nehezebb fokozatokon vissza kell gyalogolnod egy üres üveggel a tulajdonos szobájába, és belehelyezned azt a festménybe). Miután felemelted a targonca tüskéin lévő dobozokat, létrázz fel a polc tetejére, átkúszhatsz a szellőzőnyíláson. Innen felfelé kiérhetsz a tetőre, ahol körbeszaladva annak túloldalára, a fészerrel szemközti rácsot döntheted le (akár pusztakézzel, akár fegyverrel). A hirdetőtábla mögött végigszaladva ugorj át a szemközti épület tetejére, majd a benti lift segítségével érkezz le az elsőre. Lépj ki az utcára, majd a rendőrnek segítve told odébb a bal oldalon parkoló járgányokat. Így, egy kis időt nyerve a zombik elől, továbbjuthattok. A következő képernyőn fedezni kéne a rendfenntartót, hiszen, amíg a továbbjutást jelentő ajtót próbálja kilőni, a zombik szakadatlanul özönlik el a területet. Miután átjutott, csúfos véget ér szegény élete – vedd fel az öngyújtóját és engedd ki a tartálykocsi tartalmát. Gyújtsd be a benzint, és ugorj a csatornába. A kanálisból mássz fel a létrán, majd fuss el az utca végén álló rendőrtisztig. Evakuálás után fuss át a kocsi elejénél található hídon, majd az utcán felvéve a két robbanószerkezetet, egyesítsd azokat. Az elesett rendőrnél használd, vége is a pályának.

7.7.1.1. Event lista:

- Built barricade out of barrels: A két hordót kell a bár bejárati ajtaja elé tolnod (először a jobb oldalit, majd utána a bal oldalit).
- Used the staff Room key: Easy illetve Normal fokozaton a belső bárpulton hever, Hard / Very Hard esetén a halott pincértől, Willtől kell elvenned. A kulcs a másodikra vezető lépcsőforduló ajtaját nyitja.
- Used the key with blue tag: Easy / Normal fokozaton a Staff Room asztalán találod az újságpapír alatt, míg Hard / Very Hard esetén az Owner's Roomban keresd. A megtalált kulcs a Staff Roomból nyíló lépcsőfordulóba vezet.
- Solved painting puzzle: Helyezz be egy alkoholos üveget a tulajdonosi szoba (Owner's Room) fali festményébe.
- Unlocked cabinet (Alyssa): Alyssával piszkáld ki a Drawing Roomban található szekrényt (Easy / Normal fokozaton S, Hard / Very Hard esetében W-jelű szerszámot használj).
- Moved cargo with the forklift: Vedd fel a Forklift key-t a Wine Roomból Easy illetve Normal fokozaton, míg Hard, vagy Very Hard esetén a tulajdonosi szoba (Owner's Room) fiókjából (a festménybe helyezett alkoholos üveg segítségével). Használd a kulcsot a darunál a Liquor Room ban.
- Destroyed Liquor Roomshutter: Nyisd ki a targonca mögötti ajtót puszta erővel, vagy a túloldalról mechanikusan (ha a zombik nyitják ki, az is teljesített feladatnak számít).
- Destroyed wire fence on rooftop: Zúzd le a továbbjutáshoz szükséges kerítésdarabot a bár tetején.
- Read all graffiti with lighter: Az öngyújtóval az alábbi helyeken kell elolvasnod a falakra firkált graffitiket (sorrendben). A Liquor Roomban a létra melletti dobozoknál, a tetőn, a Storage Room bejárata melletti dobozoknál, a 3F to rooftop stairway lépcsőházban, a szellőzőjárat oldalán, majdnem a lépcső tetején, a Liquor Roomba visszatérve a targonca mögötti sarokban, a hordóknál, végül a szemközti apartman épületben, a lift mellett.
- Built patrol car barricade: Jack bárja előtt két járőrautót is eltolhatsz északi irányba. Először a bejárathoz közelebb esőt, majd a déli autót taszítsd úgy, hogy tökéletesen elzárja az utat a zombik elől.
- Opened gasoline tanker valve: Nyisd meg a benzintartályos kocsi hátsó szelepét.
- Used lighter to ignite gas: Miután elözönlötte a benzin a tartálykocsiból az utcát, gyújtsd meg az öngyújtóddal biztonságos távolságból.
- Activated Detonator: A Main streeten található két detonátor darabot összeillesztve (az egyik az út bal, a másik jobb oldalán hever), akti-

váld a középen fekvő, halott rendőr melletti robbanószerkezetet.
- ▶ Killed zombies and survived: A fenti feladat teljesítésével érheted el.
- ▶ Escaped zombies and survived: Miután a Footbridge-en megpillantottad az utcát elözönlő zombikat, térj vissza minden életben lévő társaddal a Behind the residential area részre. Fontos, hogy semelyik partnered ne menjen harcolni az utcára, különben a rendőrrel beszélve nem távozhatsz a helyszínről.
- ▶ Collected every map: Két térképet kell megtalálnod a pálya során, az egyik a Break Roomban található a szemetesben, míg a másik az In front of J's BAR előtt, a keresztbe állt rendőrautó mögött hever.
- ▶ Died in gas tanker explosion: Miután berobbantottad a benzines tartálykocsit, ne ugorj be a kanálisba, hanem várd meg, míg felrobban.
- ▶ Obtained „newspaper.": Vedd fel az újságpapírt a Staff Roomban található dohányzóasztalról.
- ▶ Obtained „Jack's memo.": Owner's Room
- ▶ Obtained „staffer's diary.": Locker Room
- ▶ Obtained „Raccoon Today.": Az Apple Inn térségben, taxi melletti postaládákban találhatod.
- ▶ Saw crow fly into drawing Room: A Drawing Room ablakához kell közel merészkedned Normal fokozatban.
- ▶ Heard a scream in the owner's Room: A tulajdonos szobájában hallható sikoly véletlenszerűen hallható.
- ▶ Saw bottle break in wine Room: A Wine Roomban véletlenszerűen törik össze a polcról leeső bor.
- ▶ Saw bottle break in liquor Room: A Liquor Roomban véletlenszerűen törik össze a polcról leeső bor.
- ▶ Hear screams in front of J's: Jack bárja előtt egy női sikoly hasít az éjszaka csendjébe – véletlenszerűen generálódik az esemény.
- ▶ Watched „Will Becomes A Zombie.": Ezt a jelenetet csak Markkal tudod megcsinálni. Karold fel Bobot Jack bárjában, majd bicegj vele az első zárt ajtóig. A zombik támadása után automatikusan megkapod ezt a jelenetet is.
- ▶ Watched „Bob Gets Worse.": A jelenet eléréséhez Marknak és Bobnak egyaránt életben kell maradnia. Bob a Staff Roomban kell, hogy tartózkodjon, míg a zombikat el kell hessegetni még a környékről is. Ezután szögeld oda a palánkokat a Staff Room bejáratához...
- ▶ Watched „Bob's Suicide.": A csak Easy / Normal / Hard fokozaton elérhető jelenethez Marknak életben kell maradnia, és Bobot el kell patronálni a tetőig.
- ▶ Watched „Bob Becomes A zombie.": A csak Very Hard fokozaton elérhető jelenethez Marknak életben kell maradnia, és Bobot el kell patronálni a tetőig.
- ▶ Watched „Block Staff Door.": Vedd fel a szögbelövőt a Staff Roomból, majd a lehelyezett palánkoknál használd azt (csak teljesen feltöltött, 20 szöges állapotban működik).

7.7.1.2. SP tárgyak:

161: Golden Umbrella (Easy / Normal)
- ▶ Szoba neve: J's BAR
- ▶ Tárgy helye: A bejárati ajtónál álló sárga hirdetőtábla előtt lesz.

162: Bean Soup Receipt (Easy / Normal)
- ▶ Szoba neve: J's BAR
- ▶ Tárgy helye: A bárpult mögötti konyharésznél, a henteskés (Butcher Knife) felvétele után olvashatod el a bableves receptjét.

163: Credit Slip (Easy / Normal)
- ▶ Szoba neve: J's BAR
- ▶ Tárgy helye: A bárpultot belülről vizsgálva, a nyerő automaták közelében akadhatsz rá.

164: Black List Memo (Hard / Very Hard)
- ▶ Szoba neve: J's BAR
- ▶ Tárgy helye: A bárpultot belülről vizsgálva, a nyerő automaták közelében akadhatsz rá.

165: Scissors (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
- ▶ Szoba neve: Women's bathRoom
- ▶ Tárgy helye: A csap előtt állva kaphatod meg.

166: Glasses (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
- ▶ Szoba neve: Women's bathRoom
- ▶ Tárgy helye: A csap előtt állva kaphatod meg.

167: Slot Coin (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
- ▶ Szoba neve: Men's bathRoom
- ▶ Tárgy helye: A bal oldali piszoárban leled.

168: Will's Diary (Easy / Normal B)
- ▶ Szoba neve: Break Room
- ▶ Tárgy helye: A bejárati ajtótól balra fekvő asztalon hever – ám előtte fel kell venned a töltényeket (Handgun Rounds).

169: Will's Secret Saving (Hard / Very Hard B)
- ▶ Szoba neve: Break Room
- ▶ Tárgy helye: A bejárati ajtótól balra fekvő asztalon hever – ám előtte fel kell venned a töltényeket (Handgun Rounds).

170: Happy Time Photo (Easy / Normal)
- ▶ Szoba neve: Locker Room
- ▶ Tárgy helye: A szoba közepi széken hever.

171: Book on herb cultivation (Easy / Normal)
- ▶ Szoba neve: Locker Room
- ▶ Tárgy helye: Cindy öltöző szekrényében lapul, ám csak a bájos pincérnő tudja kinyitni azt.

172: Dart Score Chart (Easy / Normal)
- ▶ Szoba neve: Staff Room
- ▶ Tárgy helye: A darts táblát is tartalmazó pilléren találhatod.

173: Favourite record (Hard / Very Hard)
- ▶ Szoba neve: Owner's Room
- ▶ Tárgy helye: A könyvespolc előtt pihenő fonográfnál lesz.

174: Jack's Diary (Easy / Normal A)
- ▶ Szoba neve: Wine Room
- ▶ Tárgy helye: A szoba túlsó végében álló szekrény környékén kutass!

175: Jack's favourite brew (Hard / Very Hard A)
- ▶ Szoba neve: Wine Room
- ▶ Tárgy helye: A szoba túlsó végében álló szekrény környékén kutass!

176: Mark's Bottle (Easy / Normal)
- ▶ Szoba neve: Liquor Room
- ▶ Tárgy helye: A leborult ládákat kell átkutatnod az első sarokban.

177: Barry's Bottle (Hard / Very Hard B)
- ▶ Szoba neve: Liquor Room
- ▶ Tárgy helye: A lépcsőfeljáró után, a szemközti polcok dobozainál kutakodj egy kicsit.

178: R.P.D. cap (Easy / Normal / Hard / Very Hard)
- ▶ Szoba neve: In front of J's BAR
- ▶ Tárgy helye: Jack bárja előtt parkol egy rendőrautó. Az északibb feléről vizsgáld át az oldalát a rendőrsipkáért.

179: City guide (Hard / Very Hard)
- ▶ Szoba neve: In front of Apple Inn
- ▶ Tárgy helye: A Deli bolt előtti kék kukánál találod.

180: Restaurant Invitation (Hard / Very Hard A)

- Szoba neve: Main street
- Tárgy helye: A fekete szemeteszsák mellett keresd a jobb oldalon.

7.7.2. Below Freezing Point

Fokozatok:

- S: 0-20 perc
- A: 20-25 perc
- B: 25-30 perc
- C: 30-40 perc
- D: 40-55 perc
- E: 55 perc felett

Trükkös pálya, hiszen ahány szereplő, annyi útvonal. Megijedni azért nem kell: a feladat lényege megegyezik, csupán a kiindulási pontok változnak. A cél: felszedni a csavarkulcsot. Az alábbi megoldás Kevin esetében érvényes! Indulj el a nagy kapu irányában, majd miután Monica elszaladt Yoko kártyájával, irány a lépcső a liftaknában. Mássz át a szellőzőrendszerben, majd vedd fel északról a fagyott csavarkulcsot. A középső biztonsági szobából juss el a pihenőhelyiségbe, ahol a csapnál felolvaszthatod a friss szerzeményedet. Ezzel a biztonsági szobában kitekerheted a paneleket, és egy szelepcsappal gazdagodhatsz. Ezt a szoba közepén álló, zárt ajtónál használva lemászhatsz a laboratóriumba. Olvasd el a szemközti papírost, majd lépj be a szoba túlsó felén található folyosóra. A cél a kémiai raktár (B7F chemical storage). A computernél beadott kóddal kinyílik a polc, és egy VP-017 nevű szert vehetsz fel. Most vissza a laborba, ahonnan a középső ajtón át egy folyosóra jutsz. A következő kémiai szobát felkeresve (B7F chemical disposal Room), vedd fel a kannát a zombival ellátott szobából, és összekeverve a másik fiolával, a V-Jolt nevű növényölő szert kapod. Irány a Duct, ahol ráöntheted a szert a növénykére. Mássz fel a létrán, majd fent használd újfent a szelepedet. Mássz tovább még feljebb. A folyosóra érve egy szellőzőre, valamint egy feljegyzésre lehetsz figyelmes a padlón. Mássz át a túlsó oldalra, majd ennek végében szintén memorandum a földön. A panelt felengedve egy zárt szobára bukkanhatsz. Vissza a Ductig, majd még feljebb egy szintet. A központi részbe érve távozz a kék járat irányába, majd szemléld meg a befagyott laboratóriumot. Most vissza a központi részbe, ahonnan a fehér színű járatot válaszd. A lokomotív előtt heverő kódkártyával térj vissza az ötödik emeleti zárt ajtóhoz (B5F area B passage). A kártya segítségével bejuthatsz a számítógépes terembe, ahol regisztrálhatod az ujjlenyomatodat, valamint a kódodat. Térj vissza a negyedik emeletre. A központi részből irány a kék ajtó, ahol a kártyaleolvasót használva egy elzárt rácsot nyithatsz ki. Az ujjlenyomat leolvasó utáni laborban pedig vedd fel a Blowtorchot. Ezzel irány a low temerature laboratory, ahol felolvaszthatod az idefagyott kart kezelő személyzetet. Irány a turn table, ahol a panel előtti kulccsal beindíthatod a masinát. A 3 perc leteltét várd meg itt. Fent nyírd ki a rohadékot (kis segítség: a vonat túloldalán található panelt beindítva a szerelvény felökleli az előtte álló személyeket...).

7.7.2.1. Event lista:

- Unlocked locker with lockpick: Alyssával nyisd ki a szekrény ajtaját a B6F break Roomban (S szerszámmal az Easy / Normal / Very Hard, és I-vel a Hard fokozatokon).
- Thaved frozen wrench: A megfagyott csavarkulcsot a B6F break Roomban található mosogatóban olvaszthatod fel.
- Used wrench to open panel: A felengedett csavarkulccsal távolítsd el az egyik biztonsági panelt a B6F security center falán.
- Used valve handle to open door: Használd a szelepcsapot a B6F security center középső, zárt ajtajánál.
- Watched „Used V-JOLT in B7F.": Vedd fel a VP-017-et a B7F chemical storage-ből, valamint az UMB-03-at a B7F chemical disposal Roomból, és az így kapott elegyet használd a Duct (B7) szinten lévő növényzeten.
- Watched „Used V-JOLT in B6F.": A fenti metódust végrehajtva a hatodik emeleten kapod ugyan azt a hatást – de csak Kevin, George, David és Cindy tudja megcsinálni ezt.
- Watched „Monica Runs Off.": Miután felhasználtad a V-Joltot a Ductokban elburjánzott növényen, tedd be a Valve Handle-t a létra mellé a hatos szintű lépcsőházban, és kezdj el felfelé létrázni.
- Watched „Giant Moth Attacks.": A központi részben repkedő óriási molylepke életben kell hogy maradjon, és ha Yokóval vagy, még ne olvaszd fel a halott tudóst a B4F low temperature laboratory-ban. Regisztráld az ujjlenyomatodat a számítógépben az ötödiken, majd 2 perc alatt spurizz vissza a Main shaftba – még a csapattársaid előtt.
- Watched „Comp. Room Desertion.": A központi részben repkedő óriási molylepke életben kell hogy maradjon, és ha Yokóval vagy, még ne olvaszd fel a halott tudóst a B4F low temperature laboratory-ban. Miután beregisztráltad az ujjlenyomatodat a számítógépben, várjál 2 percnyi időt, és reménykedj, hogy a csapattársaid egyike elérte a Main shaftot. Ha sikerül, a bejátszás automatikusan elindul. Ha nem, semmi sem fog történni...
- Unlocked comp. Room w/ card key: Vedd fel a kódkártyát a B4F turn table helyiségben, amit a B5F area B passage-ben kell majd.
- Unlocked shutter with card key: Vedd fel a kódkártyát a B4F turn table helyiségben, majd használd ugyan ezen emelet east area passage részében.
- Watched „Used Blowtorch.": Vedd fel a B4F culture Roomból, majd használd a B4F low temperature laboratory-ban.
- Used key to activate turn table: Csináld meg az előző feladatot, majd keresd fel a B4F turn table helyiséget. Miután leolvadt a jég a vonatról, kapd fel a kulcsot a földről, és indítsd be a szerkezetet.
- Watched „Missed Turntable.": A visszaszámlálás befejezésekor NE tartózkodj a B4F turn table helyiségben, valamint ölesd meg magad az egyik felolvadt ellenséggel (Hard / Very Hard).
- Watched „Turn Table Goes Up.": A 3 perces visszaszámlálás leteltét a B4F turn table szobában várd meg.
- Moved locomotive: Miközben a Marshaling yardon harcolsz a mutánssal, kevered át a mozdony túloldalára, és húzd meg az ott található kart.
- Watched „Defeated Mutated G.": Öld meg a főszörnyet a Marshaling yardon.
- Received item from researcher 1: A hetes szinten lévő Ductnál kell egy elsősegély sprayt odaadni a földön heverő kutatónak, egy Shotgunért cserébe.
- Got item from staffer 2 (Yoko): Yokóval a B5F area B passage beli tudóssal kell elbeszélgetned, hogy megkapd a Magnum Handgunt.
- Obtained map: B7F laboratory, vagy B6F security center (Yokónak nincs szüksége rá).
- Obtained „Top-Secret Memo.": B4F culture Room.
- Obtained „Researcher's Will.": B4F low temperature laboratory.
- Obtained „Staff Memo.": B5F emergency passage.
- Obtained „Interoffice Memo.": B7F laboratory.
- Obtained „Laboratory Memo.": B7F laboratory.
- Obtained „Monthly Passcode.": B5F area C passage.
- Obtained „Custodian's Diary.": B4F east area passage.

7.7.2.2. SP lista:

181: Different color shoes (Hard / Very Hard)

- Szoba neve: Elevator
- Tárgy helye: A lifthez közeli platformot vizslasd át – szemközti a szellőzővel.

182: DNA Model (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)

- Szoba neve: B7F laboratory
- Tárgy helye: Vedd fel az Interoffice Memot, majd a DNS molekulát is.

183: Chess chart (Hard / Very Hard)

- Szoba neve: B7F east passage
- Tárgy helye: A tűzoltó készüléknél.

184: Dangerous Liquid (Easy / Normal B, Hard / Very Hard)

- Szoba neve: B7F chemical disposal Room
- Tárgy helye: A piros gombnál, a hordók mellett.

185: Silver framed photo stand (Hard / Very Hard B)
- ▶ Szoba neve: B7F chemical storage
- ▶ Tárgy helye: A számítógéptől balra eső falon (először be kell ütnöd a kódot a gépbe).

186: Fax (Easy / Normal)
- ▶ Szoba neve: B7F south passage
- ▶ Tárgy helye: A Ductba vezető ajtó melletti sarokban.

187: Name plate 3 (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
- ▶ Szoba neve: B6F south passage
- ▶ Tárgy helye: A csavarkulcshoz közeli tűzoltó készüléknél.

188: Expired ID card (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
- ▶ Szoba neve: B6F security center
- ▶ Tárgy helye: A kék akta, a középső ajtóval szemben.

189: Yoko's lab coat (Easy / Normal A)
- ▶ Szoba neve: B6F break Room
- ▶ Tárgy helye: A kanapé melletti szekrényben lesz.

190: Backup glasses (Easy / Normal B)
- ▶ Szoba neve: B6F break Room
- ▶ Tárgy helye: A gőzölgő mosogató jobb szélén leled.

191: Name plate 2 (Hard / Very Hard)
- ▶ Szoba neve: B6F break Room
- ▶ Tárgy helye: Kuka, az automata mellett.

192: Rainbow color ring (Hard / Very Hard B)
- ▶ Szoba neve: B5F area C passage
- ▶ Tárgy helye: Az ajtóhoz közeli sarokban.

193: Chess watch (Easy / Normal A)
- ▶ Szoba neve: B5F emergency passage
- ▶ Tárgy helye: A folyosó végi utolsó sárga fénynél.

194: Name plate 1 (Easy / Normal)
- ▶ Szoba neve: Duct (B4F)
- ▶ Tárgy helye: Az ajtóhoz közeli doboz, a falon.

195: Empty ink ribbon (Easy / Normal / Hard / Very Hard)
- ▶ Szoba neve: B4F west area passage
- ▶ Tárgy helye: A két törött ajtó közti sarokban.

196: Bloody lab coat (Easy / Normal)
- ▶ Szoba neve: B4F culture Room
- ▶ Tárgy helye: Az ajtóval szemközti ágy mellett lesz.

197: Frozen Seeds (Easy / Normal B, Hard / Very Hard)
- ▶ Szoba neve: B4F low temperature laboratory
- ▶ Tárgy helye: Az írógéptől jobbra lévő falon.

198: Monica's barrette (Easy / Normal)
- ▶ Szoba neve: B4F turn table
- ▶ Tárgy helye: A Turn Table Key felvétele után kaphatod meg.

199: Hunter's claw (Hard / Very Hard A)
- ▶ Szoba neve: B4F turn table
- ▶ Tárgy helye: A megkarcolt ajtó környékén kell nézelődnöd.

200: Blue Umbrella (Easy / Normal)
- ▶ Szoba neve: Marshaling yard
- ▶ Tárgy helye: A jobb oldali irányítópanel jobb sarkában kutakodj.

7.7.3. The Hive
- ▶ S: 0-10 perc
- ▶ A: 10-15 perc
- ▶ B: 15-25 perc
- ▶ C: 25-35 perc
- ▶ D: 35-50 perc
- ▶ E: 50 perc felett

A szobába belépő orvos szerint a kórházat hamarosan evakuálják. Lépj ki a folyosóra, majd a nővérszobába. Itt térkép, plusz információs jegyzet. A 302-es szobában találsz egy fiókot, benne egy bottal, majd egy naplót az egyik ágyon. Plusz egy nővérhívó gombot a falon... A szekrényből pisztoly és mankó kerül elő, meg a szellőzőből egy furcsa lény. A folyosón nem megy a lift. Vissza a nővérszobába, ahol az orvos az energia visszaállításával bajlódik. Valamit ugyan bekapcsol, de a betörő lény nem kegyelmez neki. Mássz át a helyiség túlsó oldalára, és a fiókokból vedd fel a véres zacskókat. Irány a lift! A másodikon ismét lesz nővérszoba, itt egy újabb feljegyzés lapul. Az elsőre kéne menni gyalog. Kapcsold be az áramot az éjjeli recepción, majd a Locker Roomból átérhetsz az Examination Roomba, ahol egy kódkártyát vehetsz fel a halottnak tűnő ápolótól. Irány vissza a központi rész, ahonnan gyalog keresd fel a doktori irodákat. A rácsos ajtók immáron nyithatók, szóval nem lesz gond. Itt találhatsz egy feljegyzést, valamint az asztalra firkált utalást (szeptember 30.). Lifttel irány a B1F Itt használd a kártyád a folyosó végi zárt ajtónál, majd lépj be a pincébe. Innen át a csatornába, és vedd fel a Padlock key-t a túloldalon. Vissza a pincébe, és a liftkezelő szobába. Vedd elő a két feljegyzést és kombinálj. Adj hozzá a K értékhez annyit, amennyi a másik papíron volt. Ez lesz a lift B2F kódja. A 0930 pedig a tető. Irány tehát most a B2F (a tető opcionális). A laboron keresztülmenve végy fel egy vértasakot, amit a Fixed temperature laboratory-ba kell lehelyezned a megjelenő szörnynek. Miután kinyiffantottad (a kinti kezelőpultnál állítsd a masinát High üzemmódba), csökkentsd a benti hőt (Low), hogy felvehesd a 2-es kódkártyát. Ezzel a folyosó végén lévő zárt ajtót nyithatod. A csónakot old el a kulccsal, már száguldhatsz is a főellenfél felé. Miután magadhoz tértél, lődd ki a plafonon ívelő gázcsövek szelepeit, a szörnyet alá csalva könnyedén véget vethetsz a pályának.

7.7.3.1. Event lista:
- ▶ Used blood pack: Bárhol felhasználhatod, az alábbi helyeken található vértasakokat (Nurses' center, Nurses' station, B2F laboratory), hogy lerázd a nyomodban lihegő „nyalókákat".
- ▶ Used nurse call button: A 301-es, 302-es, és 202-es szobák valamelyikében kell jelezned a nővérhívó gombokkal.
- ▶ Turned on power to shutter: A Night reception szobában kapcsold be az áramot.
- ▶ Opened 1F shutter: Nyisd ki a rácsos ajtót az 1F passage folyosóról.
- ▶ Opened waiting Room shutter: Nyisd ki a rácsos ajtót a Hallból.
- ▶ Had the elevator get to B2F: Billentyűzd be a pincébe vezető liftkódot az Elevator control Roomban (küldetésenként változó: 3555, 5315, 8211).
- ▶ Elevator reached the roof: Billentyűzd be a 0930-as kódot az Elevator control Roomban.
- ▶ Bled at the nurse station: Vizsgáld át a Nurses' stationben a faliszekrényt.
- ▶ Unlocked door with B1F card key: Vedd fel a kódkártyát az Examination Roomban, és használd a megfelelő helyen.
- ▶ Unlocked door with B2F card key: Vedd fel a kódkártyát a Fixed Temperature Laboratory-ból, és használd a megfelelő helyen.
- ▶ Defeated Leech Man: Tégy le egy vértasakot a Fixed temperature laboratory-ban, majd kapcsold rá a hőt a megjelenő lényre. A társaid nem lehetnek bent, különben nem működik a gépezet majd.
- ▶ Got item from policeman on roof: Csak Cindy és Kevin esetében teljesülhet ez a kitétel: liftezz fel a tetőre (0930 a kód hozzá), majd beszélj a haldokló rendőrrel. Tőle kapod az ajándékot.
- ▶ Used chain key: A kulcsot a Waste liquid disposal Roomban találod, és az Underpass entrance-nél parkoló csónak láncához illik majd.
- ▶ Obtained map: Nurses' center, illetve 1F passage helyeken találod a falon a kórház térképét.
- ▶ Obtained „Male Nurse's Diary.": A 302-es szobában hever egy ágyon.

- Obtained „Repair Work Memo.": A Nurses' center egyik asztalán van.
- Obtained „Setting Manual.": Elevator control Room.
- Obtained „Piece of Memo.": Az Office helyiség egyik asztalán fekszik.
- Got „Chemical Code Message.": A Nurses' station faliszekrényében.
- Obtained „Researcher's Diary.": A Laboratory-ban hever az asztalokon.
- Got „Investigation Request.": A Laboratory-ban hever az asztalokon.
- Obtained „Card Memo.": A B2F Passage végében, a zárt ajtón díszeleg ez a cetli.
- Obtained „Security Guard Guide.": Markkal veheted fel az éjjeli recepción (Night reception).

7.7.3.2. SP lista:

201: Earthworm Toy (Hard / Very Hard B)
- Szoba neve: Room 302
- Tárgy helye: Miután felvetted az orvos naplóját, a játék is a tied lehet.

202: Allegation Memo (Easy / Normal B)
- Szoba neve: Nurses' center
- Tárgy helye: A kisszekrény, és a barikád által közrezárt sarokban lesz a feljegyzés.

203: Wonder nurse's hat (Hard / Very Hard B)
- Szoba neve: Nurses' station
- Tárgy helye: Az ajtóval szemközti szekrényben lesz.

204: Health Promo Poster (Easy / Normal, Hard / Very Hard B)
- Szoba neve: 2F passage
- Tárgy helye: A rácsos ablakra néző táblán.

205: Tomato juice (Easy / Normal / Hard / Very Hard)
- Szoba neve: Hall
- Tárgy helye: Az automatában van.

206: Black Umbrella (Easy / Normal)
- Szoba neve: Hall
- Tárgy helye: Az oszlopnál találod, az ajtó felé nézve.

207: Stockings (white) (Easy / Normal)
- Szoba neve: Locker Room
- Tárgy helye: Balról a második szekrény (vedd ki a töltényeket előbb).

208: Chris's x-ray picture (Easy / Normal B)
- Szoba neve: Examination Room
- Tárgy helye: Az apró tévé, a hulla mellett.

209: Chris's medical chart (Hard / Very Hard A)
- Szoba neve: Examination Room
- Tárgy helye: Az apró tévé, a hulla mellett.

210: Thermometer (Hard / Very Hard B)
- Szoba neve: Examination Room
- Tárgy helye: A kék növény melletti kukában bujkál.

211: Deformed body model (Easy / Normal B)
- Szoba neve: Treatment Room
- Tárgy helye: Az írógép közeli tábla mellett lesz.

212: Surgical gloves (Easy / Normal A)
- Szoba neve: Treatment Room
- Tárgy helye: A szoba sarkában megbúvó szemetesben keresd.

213: Ceramic scalpel (Hard / Very Hard A)
- Szoba neve: Treatment Room
- Tárgy helye: A szoba sarkában megbúvó szemetesben keresd.

214: Doctor's ID card (Easy / Normal A)
- Szoba neve: Central waiting Room
- Tárgy helye: A „Ne dohányozz!" felszólítás mellett álló székeknél.

215: Hursh's razor (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
- Szoba neve: Office
- Tárgy helye: A mosdó mellől hal felveszed a partvist, akkor megkapod ezt a tárgyat is.

216: Gold auscultator (Hard / Very Hard A)
- Szoba neve: Doctors' station
- Tárgy helye: A számítógép mellett lesz az asztalon.

217: Hair Growth Formula (Easy / Normal, Hard / Very Hard B)
- Szoba neve: Reposing Room
- Tárgy helye: A jobb oldali öltözőben lesz.

218: Angel set (Easy / Normal / Hard, Very Hard A)
- Szoba neve: Reposing Room
- Tárgy helye: Az ágy mellől vedd fel az elsősegély sprayt, majd utána ezt a tárgyat is.

219: Blue leech figurine (Hard / Very Hard B)
- Szoba neve: Elevator control Room
- Tárgy helye: Az asztalon a kék növénnyel.

220: Red leech figurine (Hard / Very Hard A)
- Szoba neve: Laboratory
- Tárgy helye: Miután felvetted az Investigation Requestet, ezt is magadhoz szólíthatod.

7.7.4. Hellfire
- S: 0 és 9 perc között
- A: 9-25 perc
- B: 25-45 perc
- C: 45-70 perc
- D: 70-95 perc
- E: 95 perc felett

Vedd fel a térképet középről, majd lépj be az egyetlen nyitott ajtón. Vedd el a tűzoltó ID kártyáját, majd mássz fel a létrán. Vedd fel az újabb azonosító kártyát, majd ki a körfolyosóra. Mivel a placc lángokban áll, válaszd az egyetlen kiutat innen. A folyosóról nézz be a 301-es szobába, ha vascsövet akarsz, egyébként mássz ki a szellőző berendezésen a párkányra. Innen araszolj át a ház túlsó oldalára, és mássz le a tűzlétrán. Az ajtó utáni folyosón a Security szoba zárva lesz, így az ide való kártya felkutatása lesz a feladatod.
A szertárban találhatsz egy naplórészletet, valamint egy elemet, majd vissza a folyosóra. A 201-es szobában lőszert, valamint egy zárt ajtót találhatsz, így keresd fel a tulajdonosi helységet. Lökd a dobozt a mélybe. Vissza a folyosóra, ahonnan az egyetlen ajtó a körfolyosóra vezet. Innen csak egy út választható: a Boiler Roomba vezet. Itt egy halott őrt találsz, és egy biztonsági kártyát. Bingó! Vissza a 2-es folyosóra, és a kártya segítségével be a biztonsági szobába. Itt Yokóval találkozol, akinél az arany kulcs hever. Irány a mögöttes folyosó, ahonnan a lépcsőházba juthatsz. Fel a harmadikra, ahonnan a mosószobában két feljegyzést is találhatsz. Vissza a folyosóra, és be a Room 30*-ba. Mássz át a lyukon, majd tovább a folyosón.

Mivel az ajtó zárva, mássz le a másodikra a lépcsőn. A 204-es szobában feljegyzés és egy érdekes térkép. Irány az első emelet a második emelti tulajdonosi szobán keresztül. A lenti részben van egy feljegyzés, amivel a Room 101-ben található széfet nyithatod. Ez egy ezüst kulcshoz juttat. Ezzel átlépheted az átjáróra, de most egyelőre az arany kulccsal nyitható energiaellátó szobára kell koncentrálnod. Oldd meg a rejtvényt, majd irány a 306-os zárt szoba. Vedd fel a piros gyémántot majd vissza a security szobába, ahol van egy eltolható szekrény a szobor mellett. Taszítsd arrébb, majd tedd a piros gyémántot a szoborba. Voilá, ajtó kinyílt. Létrázz le. A riasztóval értesítheted

a még életben lévő tűzoltókat, majd próbáld tisztes távolságból lelőni a feltűnő nyálkás lényt. A kijáratnál a pálya is véget ér.

7.7.4.1. Event lista:

- ▶ Unlocked safe in Room 101: A széfhez szükséges nyitókombinációk: A. Lowell (BAE), A. Evans (JIA), T. Whitman (GGF), J. O'Donnell (IIB), D. Losso (FBH), L. Sullivan (CJF).
- ▶ Provided emergency power: Az arany kulccsal nyisd ki a Power supply Roomot, majd oldd meg a benne található rejtvényt.
- ▶ Solved Europe maps puzzles: A 204-es szobában található térképnél nézd meg, hogy melyik négyzet nem világít. A megfelelő gombokat az alábbi szobákban aktiválhatod 102 (1), 103 (2), 104 (3), 202 (4).
- ▶ Dropped crate in owner's Room: Lökd le a harmadikról a ládát a tulajdonos szobájában (Owner's Room).
- ▶ Destroyed 304/305 wall: Törd át a két szoba közti falat.
- ▶ Cleared with Len's tag: A tűzoltó testénél, a Boiler Roomban található plecsnivel kell befejezned a játékot.
- ▶ Cleared with Charlie's tag: A tűzoltó testénél, a Boiler Roomban található plecsnivel kell befejezned a játékot.
- ▶ Cleared w/Len and Charlie tags: Mindkét tűzoltó azonosítóját magadnál kell tudnod, mikor véget ér a misszió.
- ▶ Obtained Apple Inn map: Kezdéskor veheted fel a nagy kőtömbről a térképet.
- ▶ Obtained „Guest Memo 1.": Room 102
- ▶ Obtained „Guest Memo 2.": Room 104.
- ▶ Obtained „Guest Memo 3.": Room 30*
- ▶ Got „Janitor's Repair Memo.": Linen Room
- ▶ Got „Janitor's Daily Report.": Store Room
- ▶ Obtained „Guard's Notebook.": Linen Room
- ▶ Obtained „Emergency Manual.": Security office
- ▶ Obtained „Guest List Copy.": Owner's Room (1F)
- ▶ Got „Hotel Charge Breakdown.": Room 101
- ▶ Defeated Regis Licker: Az Apple Inn front lobby-ban lévő szörny legyőzésével automatikusan teljesíted ezt a kritériumot.
- ▶ Opened secret security rm. door: Told el a polcot a biztonsági szobában, majd helyezd be a szoborba a piros követ.
- ▶ Used motorized ladder: A bekapcsolt áram után már leengedheted a létrát az Apple Inn front lobby-ban.
- ▶ Used card key to unlock door: A biztonsági szoba kódkártyáját a Boiler Roomban találod.
- ▶ Used passcode to unlock door: Használd az alábbi kódok valamelyikét a Security office ajtajánál: 5128, 6254, 2287, 0721.
- ▶ Used gold relief key: Lépj be a Power Supply Roomba, az elsőn.
- ▶ Used silver relief key: Két helyen használhatod az ezüst kulcsodat: Northwest passage 1, és Room 306.
- ▶ Rang front lobby bell: Nyomd meg a csengőt az Apple Inn front lobby helyiség pultjánál.
- ▶ Opened locker with lockpick: Alyssával a Store Roomban lévő szekrényt törheted fel (S szerszámmal Easy és Normal fokozaton, valamint W-vel Hardon. Very Hardon elérhető a feladvány).
- ▶ Watched „Call over Radio.": Kutasd át a tűzoltót a Boiler Roomban.
- ▶ Watched „Regis Licker Appears.": Szaladj a kijárathoz az Apple Inn front lobby-ban.

7.7.4.2. SP lista:

221: Mr. Raccoon's postcard (Easy / Normal / Hard / Very Hard)

- ▶ Szoba neve: Boiler Room
- ▶ Tárgy helye: A vészjelző gombbal szemközt.

222: Memorial medal 2 (Easy / Normal)

- ▶ Szoba neve: Northwest passage 2
- ▶ Tárgy helye: Az Equipment Roommal szemközti tűzoltó készüléknél.

223: Fire Warning (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)

- ▶ Szoba neve: Northwest passage 2
- ▶ Tárgy helye: A tűzoltó készüléknél, a Security office-szal szemben.

224: Japanese food pass (Very Hard)

- ▶ Szoba neve: Room201
- ▶ Tárgy helye: A TV-n.

225: Chinese food pass (Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)

- ▶ Szoba neve: Room202
- ▶ Tárgy helye: Az asztal előtti szemetesben lesz.

226: Apple Inn towel (Easy / Normal)

- ▶ Szoba neve: Room204
- ▶ Tárgy helye: A fürdőben található törölköző tartón.

227: Owner's Notes (Easy / Normal)

- ▶ Szoba neve: Owner's Room (1F)
- ▶ Tárgy helye: A könyvespolc befelé néző oldalán.

228: Land deed (Hard / Very Hard A)

- ▶ Szoba neve: Owner's Room (1F)
- ▶ Tárgy helye: A Guest List Copy listához közel, lefelé nézve leled.

229: Umbrella noodles (Easy / Normal)

- ▶ Szoba neve: Room 101
- ▶ Tárgy helye: Az ajtóhoz közeli asztalon.

230: Fish dish fair pass (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)

- ▶ Szoba neve: Room 102
- ▶ Tárgy helye: Az asztal előtti szemetesben.

231: Meat dish fair pass (Easy / Normal B, Hard / Very Hard A)

- ▶ Szoba neve: Room 103
- ▶ Tárgy helye: A pisztoly töltények alatt lesz.

232: Ben's datebook (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)

- ▶ Szoba neve: Room 104
- ▶ Tárgy helye: A szobaközepi anyagoknál.

233: Ben's passport (Hard / Very Hard B)

- ▶ Szoba neve: Room 104
- ▶ Tárgy helye: A párnáknál, az ágy bal oldalán.

234: Memorial medal 3 (Hard / Very Hard A)

- ▶ Szoba neve: Lounge stairs (1F)
- ▶ Tárgy helye: Az égő törmeléknél, a lépcsőházba vezető ajtó mellett.

235: Memorial medal 1 (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)

- ▶ Szoba neve: Northwest passage 1
- ▶ Tárgy helye: A tűzoltó készülék a Power supply Roomajtaja mellett.

236: Tasty cookies (Easy / Normal B)

- ▶ Szoba neve: Room 301
- ▶ Tárgy helye: Az asztal jobb oldalán található kukában lesz.

237: Big E's ring (Hard / Very Hard B)

- ▶ Szoba neve: Room 306
- ▶ Tárgy helye: A szék, és a virágcserepes asztallal körbehatárolt sarokban.

238: Red Umbrella (Easy / Normal)

- ▶ Szoba neve: Apple Inn front lobby (1F)
- ▶ Tárgy helye: Az asztal sarkánál, szemben a kandallóval.

239: Free Lodging Pass (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)

- ▶ Szoba neve: Apple Inn front lobby (1F)
- ▶ Tárgy helye: A recepciós pult jobb oldalán található papírhalmaznál.

240: Hotel register (Hard / Very Hard B)

- Szoba neve: Apple Inn front lobby (1F)
- Tárgy helye: A recepciós pult jobb oldalán található papírhalmaznál.

7.7.5. Decisions, Decisions

- S: 28 percig
- A: 28-45 percek között
- B: 45-65 percig
- C: 65-90 perc
- D: 90-120 perc
- E: 2 óra felett

Térképet az 1F Passage elevator szobában találsz. Irány az emelet, ahol a szobrot kell megkeresned az Art Roomban. Kék kő van a kezében. Vedd fel a szemüveget a szoborról a Drawing Roomban, majd húzd meg a Presidents' Room kandallójában lévő a kék selyemzsinórt. Vissza a szoborhoz, aki immáron leengedte a karját: a kék kő a jutalmad. Tedd a szemüveget a 2F passage végén lévő mellszoborra. Kinyílik egy rejtekajtó. Lépj be, fuss végig a rácson, majd mássz le. Kapcsoló van, és zárlatos drótok. Jó lesz megjegyezni... Irány a folyosó vége. Az új folyosóról kanyarodj vissza a főterembe, majd onnan a középső, jobb oldali ajtón át a General manager's Roomba. Vedd fel a jegyzeteket út közben, majd oldd meg az órás rejtvényt. Előtte azonban be kell kapcsolnod a bal oldali falon megbúvó titkos gombot. A megoldás nem túl bonyolult, mindösszesen eliminálod a jegyzetekben a kevésszer előforduló számokat, így a négy lapon négy szám alakja fog feltűnni. A jutalmad egy piros kő lesz. Irány a hall, ahol a kitömött szarvasba rakva a két ékszert kinyílik egy rejtekajtó. Feddezzük hát fel! Lent Peter, a halott tudós vár, és számos feljegyzése. No és a lift kódja is itt van (legalábbis pont kiegészíti a nálunk lévő másik papírt az itt talált feljegyzés). Irány tehát a Passage elevator. A pincébe menj (2-es szint). A kikötőben fuss végig, és szaladj be a fenti ajtón. Impresszív csatajelenet... Vedd fel a kártyát a halottól, amivel a duplaajtót nyithatod. Vissza az egyetemre. Igen ám, de megjelenik Thantos is... Ha nem sikerült az Umbrella embereinek, valószínűleg a te csúzlidnak sem fog sikerülnie megállítani őt. Azonnal keresd fel a tesztarénát, ahol Thantos-ra kapcsolva az áramot felveheted az általa elejtett T-Blooddal teli fiolát. Ezt vidd is a lifttel a harmadikon található laborba. Öntsd az inkubátorba, majd vissza az egyetem előtti placcra. Vedd fel a jegyzeteket a halottól, majd a térképet a felső ajtó mellől. Mássz le a csatornába. Ereszkedj át a tetőn átívelő csövön, majd a középső platformról át a szoba túlsó oldalára. Innen jobbra indulj el, és vedd fel piros kulcsot, miután elszabadult az üvegbúra alatt őrzött mutáns. Most távozz déli irányban, az egyik ajtón keresztül a folyosóra. Most futás végig, egészen a Water management office-ig. Vedd fel az apró fiolát, ami a masinánál használva a P-Base szérumot adja. De mivel ereszt a lelkem, egy tartósabb darabra lesz szükséged. Olvasd el a javításra felszólító cetlit, majd használd a piros kulcsodat a túlsó ajtón. A masináig fuss, unlokkold az ajtót, majd térj vissza a folyosókra. Vissza egészen a Water purifying facility-be, hogy átlógj újra a csöveken. A ládáknál balra felmászhatsz a tesztelőszobába vezető kiemelkedésre. Bent fuss át, majd mássz be a kis irányítókabinba a folyosó után. Vedd fel az üres, és immáron nem ereszt üvegcsét. Ugorj a vízbe, majd onnan mássz ki, hogy visszamenj a Water works management irodába. Csináld meg a tesztet újra, és kapd ki az immáron nem ereszt P-Base-t. Vissza a folyosóra, majd a T alakú elágazásnál délre. Le a létrán, át a Waterway-eken, (West waterway) majd fel a létrán a lifthez. 3F, labor. Tedd a fiolát a gépbe. Egyik társadtól meg kell szerezd a harmadik fiolát is. Őt a negyedik pinceszinten találod. Tedd azt is a gépbe. A videobejátszás után kinyílik a zárt ajtó, ott pedig a termen áthaladva egy tanulságos eset szemtanúi lehettek. A két gépnél kinyithatod a kijárathoz vezető utat, valamint újraindíthatod a Daylight keverő masinát. Fél perces menetidővel, 4 darab szérumot szedhetsz ki belőle, amiből tarthatsz magadnál is, de odaadhatod a társaidnak is. A befejezésekkor lesz hatása a döntéseidnek... Mivel a hely pillanatokon belül fel fog robbanni, ideje elhagyni az egyetem épületét. A nagy teremből nyíló oldalsó ajtón visszajuthatsz a folyosókra, majd onnan le az elsőre, és ki a hátsó kijáraton a szabadba. Várd meg, míg letelik a visszaszámlálás, majd a megjelenő helikoptert követve, lépj be a nagy vasajtón. Gyűjtsd be a fegyvereket, és gyógyító tégelyeket, majd mássz át a kamion túloldalára. Megjelenik Thantos... Az aknavetőkkel, és társaid segítségével nem lehet gond a legyőzése. Azonban ez még nem jelenti a játék végét, a fenti placcon még egyszer móresre kell tanítanod őt. Vigyázz a hosszú csápjaira, és próbálj mozgásban maradni, amikor elrugaszkodik a földről. A kívánt befejezéshez szükséges teendőket az alábbi listából válogathatod ki (van egy alternatív útvonal is, ekkor a negyedik pinceszintet kell felkeresned, és társad a másodikon szedi össze az egyik Daylight alapanyagot).

7.7.5.1. Event lista:

- Set red jewel in stuffed moose: Vedd fel a piros drágakövet a General manager's Roomból, majd helyezd a kitömött szarvasba az Entrance hallban.
- Set blue jewel in stuffed moose: A kék gyémánt az Art gallery-ben található szobor kezében lesz – ezt kell az Entrance hallban található jávorszarvas trófeába illesztened.
- Solved Cuckoo Clock Puzzle: A General manager's Roomban kapcsold be az órát a bejárattól balra található rejtett gombbal, majd állítsd be az alábbiak szerint a mutatókat: 03:25 (Easy), 10:05 (Normal), 07:40 (Hard), 02:50 (Very Hard).
- Playes Piano on 2F (Cindy): Cindy-vel ülj le zongorázni az Art gallery-ben.
- Pulled string, moved statue arm: Normal módban a piros, Easy fokozaton bármelyik kart meghúzhatod a Presidents' Room kandallójában.
- Pulled string, zombies came out: Húzd meg bármelyik kart a Presidents' Room kandallójánál Easy, Hard, illetve Very Hard módban (előbbi esetében véletlenszerűen jelenik meg a zombi), míg Normal módban a kék színűt válaszd.
- Used V-Poison in incubator: Keresd meg a fiolát az Emission tower B1 helyiségben, majd vidd fel a harmadikra, a laborba.
- Used P-Base in incubator: Először is egy tökéletesen záródó fiolára lesz szükséged, amit a Water works management office-ban tölthetsz fel a megfelelő anyaggal. Ezt a harmadikon található laborban kell a gépbe helyezned.
- Use T-Blood in Incubator: A T-Bloodot Thantos nyakában találod. Ehhez meg kell őt sütnöd a Testing passage A, vagy Passage B járatok egyikében, a falon található gomb, és a kilógó kábelek segítségével.
- Used Daylight on yourself: Használd a Daylight szérumot magadon (miután elkészítetted a Laboratory-ban).
- Killed Thanatos R with Daylight: A végső küzdelem helyszínén, a tank előtt hever az a pisztoly, amibe beletöltheted a Daylightot. Ezután már csak rá kell lőnöd Thantos-ra...
- Defeated Thanatos R: A Daylight szérum nélkül öld meg Thantos-t.
- Routed power to emission tower: Oldd meg a rejtvényt a Spare power supply Roomban.
- Unlock door with red tag key: Vedd fel a kulcsot a Water purifying facility-ben, majd használd a Water works management office-nál.
- Unlocked water tank area door: A panel segítségével nyithatod a kívánt ajtókat a Water tank helyiségben.
- Electocuted Thanatos: Süsd meg a kilógó kábelek és a falon található gomb segítségével Thantos-t a Testing passage A, vagy Passage B járatok egyikében (Hard kivételével bármelyik fokozaton).
- Thanatos came in through window: Vedd fel a kódkártyát az elhullott Umbrella alkalmazottól a Back square-en, majd térj vissza az Entrance hallba.
- Collected every map: Gyűjtsd össze az alábbi helyeken elhelyezett térképeket: 1F Passage elevator, B4F Passage elevator, Underground management office, Shed, Back square.
- Used glasses on 2nd statue: Aggasd rá a talált szemüveget a 2F passage végében álló mellszoborra.
- Used Card key: Használd a kódkártyád a Back square-n.
- Input elevator code: Két papírcetli összeillesztésével kapod a lift indítókódját. A két papírt a Study Roomban, és az 1F passage B-n találod. Az eddig ismert kombinációk: 4032, 4927, 4161, 4284.
- Unlocked university doors: A Second hall kijárat ajtaját a jobb oldali géppel nyithatod ki.

- Restarted Incubator: A bal oldali számítógéppel kell újraindítanod az inkubátort a Second hallban.
- Obtained „Geneology Facts.": Student affairs office.
- Obtained „Blood-Stained Memo.": Study Room.
- Got „Reagent Generation Memo.": Study Room.
- Obtained „Section of a Diary.": Study Room.
- Obtained „Cable Repair Request.": Water tank.
- Obtained „Torn Memo.": Study Room.
- Obtained „Part of Torn memo.": 1F passage B.
- Obtained „Orders.": A Back square-en elesett kommandósnál találod.
- Obtained „Peter's Diary.": Student affairs office.
- Obtained „Number Memo.": A General manager's Room asztalán pihen.
- Watched „Peter Discovered.": A Second hallba érkezéskor automatikusan megkapod.
- Watched „UBCS vs Thanatos.": Automatikus videó, a Back square-re érkezvén.
- Watched „Hunter Gamma Appears.": A Water purifying facility-ben életre kelő szörny ejti el a piros műanyaggal díszített kulcsot.
- Watched „Greg and Yoko.": Ha Yoko életben van, mikor elérsz a Second hallig, akkor automatikusan megkapod ezt az átvezető jelenetet.
- Watched „ED: Chopper Zombie.": Cindy, David, Kevin, illetve Yoko kaphatja meg csak ezt a befejezést. Ne használd a Daylightot, és ne is legyen nálad, mikor véget ér a játék.
- Watched „ED: George and Cindy.": Kizárólag George irányításával, Cindy életben maradása esetén láthatod ezt a befejezést. A Daylightot sem használni, sem birtokolni nem szabad, ha erre a mozira vágysz.
- Watched „ED: Mark and David.": Markkal játszva, és Davidet életben hagyva kell befejezned a játékot. A Daylighot nem szabad használnod, sem magadon, sem máson. És ne is legyen nálad a küldetés befejezésekor.
- Watched „ED: Kevin and Jim.": Jimmel kell befejezned a játékot, de Kevinnek életben kell maradnia. Ne használd a Daylightot a társaidon, és magadon se. A végefőcím előtt sem szabad, hogy legyen nálad a szérumból.
- Watched „ED: Alyssa and Yoko.": Alyssával juss el a játék végéig, de Yoko maradjon életben. Se magadon, se máson ne használd a Daylightot, és ne is legyen nálad mikor véget ér a küldetés.
- Watched „ED: Regretful Ending.": Használd a Daylightot magadon, de ne legyen már nálad egy sem, mikor a főszörny elbukik.
- Watched „ED: Remain Hopeful.": Használd a Daylightot magadon, valamint legyen egy a tarsolyodban is mikor a játék véget ér.

7.7.5.2. SP lista:

241: Small gold principal statue 1 (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
- Szoba neve: Entrance hall
- Tárgy helye: Az elsősegély spray felvétele után, az elnöki portré előtt kell keresned.

242: Brand new pencils (Easy / Normal)
- Szoba neve: 1F passage A
- Tárgy helye: A könyvtartó polc jobb oldalán kutakodj.

243: Small gold principal statue 3 (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
- Szoba neve: Presidents' Room
- Tárgy helye: Az asztal melletti kuplerájban lesz.

244: Mental computation trophy (Easy / Normal / Hard / Very Hard B)
- Szoba neve: Study Room
- Tárgy helye: A cserép mellett, az íróasztal bal oldalán.

245: Peter's photo (Easy / Normal, Hard / Very Hard A)
- Szoba neve: Study Room
- Tárgy helye: A fallal szemben állva, az íróasztal bal sarkánál lesz.

246: Mr. Raccoon's ring (Easy / Normal, Hard / Very Hard A)
- Szoba neve: B4F Passage elevator
- Tárgy helye: A bal sarokban, közel a kék növényhez.

247: Small gold principal statue 2 (Easy / Normal / Hard / Very Hard)
- Szoba neve: Old subway tracks
- Tárgy helye: Vedd fel az automata gépfegyvert – alatta lesz a szobor.

248: Peter's notebook (Easy / Normal / Hard / Very Hard)
- Szoba neve: Emission tower lower part
- Tárgy helye: Faláda, szemközt a liftajtóval.

249: Overworn boots (Easy / Normal)
- Szoba neve: Emission tower station
- Tárgy helye: Kutasd át a kijárati ajtó melletti területet (jobb kéz felé).

250: Club invitation flyer (Easy / Normal, Hard / Very Hard B)
- Szoba neve: Back square
- Tárgy helye: A nyitott csatornafedő környékén lévő dobozok sarkánál kutakodj.

251: School emblem (Easy / Normal / Hard / Very Hard A)
- Szoba neve: Back square
- Tárgy helye: A kártyával nyitható ajtó jobb oldalán, a dobozoknál találod.

252: Peter's Article (Easy / Normal / Hard / Very Hard)
- Szoba neve: Water works management office
- Tárgy helye: Az asztalon lesz.

253: Cell phone strap (Easy / Normal A, Hard / Very Hard B)
- Szoba neve: Quality assurance testing Room
- Tárgy helye: A konzol bal oldalán.

254: White umbrella (Easy / Normal)
- Szoba neve: Experiment preparation Room
- Tárgy helye: Jobbra a bejárati ajtótól, a műanyag függönynél.

255: Small gold principal statue 4 (Easy / Normal)
- Szoba neve: Laboratory
- Tárgy helye: A bal oldali szekrény lesz az, az ajtó bal oldalán.

256: Bed restraints (Easy / Normal B, Hard / Very Hard)
- Szoba neve: Laboratory
- Tárgy helye: A bejárati ajtóval szemközti asztalon.

257: Preserved bee (Hard / Very Hard)
- Szoba neve: Laboratory
- Tárgy helye: A Machine storage Roomba vezető ajtó jobb oldalán leled.

258: UBCS beret cap (Easy / Normal / Hard / Very Hard)
- Szoba neve: Machine storage Room
- Tárgy helye: A letakart ágyon lesz, középen.

259: Greg's fountain pen (Easy / Normal)
- Szoba neve: Second hall
- Tárgy helye: A merevlemez, a számítógépasztalon balra.

260: Identification Paper (Hard / Very Hard)
- Szoba neve: Second hall
- Tárgy helye: A számítógépasztal bal oldalán.

8. RESIDENT EVIL: OUTBREAK FILE #2

Fejlesztő: Capcom Production Studio 1.
Kiadó: Capcom
Megjelenés dátuma:
2004. szeptember 9. (JAP)
2005. április 26. (NOA)
2005. augusztus 26. (EU)

Kategória: Akció-kaland
Játékmódozatok: Egyjátékos, Többjátékos (Netplay)
Platform: Playstation 2
Média: DVD-Rom

Az első Outbreak játék hatalmas japán sikere után (ne feledjük, ott nem megnyirbált on-line verziót dobtak a piacra) a Capcom gyorsan úgy döntött, 2004 őszén megjelenti a folytatást, amely mint utólag kiderült, sokkal inkább küldetéslemeznek volt nevezhető, mégis: önálló játékként került a piacra. Az első epizódból már megismert nyolc túlélő kalandjait élhetjük át újra/továbbra is, amely a File #1-ben látott formában tálalja újra elénk a Raccoon City incidenst. Sokat bírálták a Capcomot a kevés újdonság miatt: a játékban mindössze öt új helyszín található, a maradékot a korábbi négy ismert scenario alkotja. Az állatkertben, a metróban, az Arklay erdőségben, az Umbrella földalatti kutatóállomásán és az újragondolt városi kapitányságon kell helytállnunk, amelyben utóbbi helyszén már az RE2-ből és az RE3-ból is ismerős lehet. Érdekesség, hogy a program Japánban előrendelés alkalmával a Devil May Cry 3 demólemezével együtt érkezett, de még ez sem tudta feljebb tornászni az eladási adatokat. A program egyszerűsége, a kevés újítás és az innováció hiánya az első epizódhoz képest mindössze 40%-os teljesítményt produkált (a későbbi európai és amerikai megjelenés sem lendítette fel az eladásokat – feltehetően a megnyirbált Online képességek miatt), így a sikertelenség örökre megfosztotta az Outbreak sorozatot a harmadik epizód megjelenésének lehetőségétől. A Guide további bekezdéseiben csak a második epizód sajátosságaira térünk ki: nem sok akad belőle, a legtöbb hasznos információt már az első epizód kapcsán is ismertettük (bővebben lásd a karakterek, Scenariók, fegyverek, stb. bekezdéseket)

Az RE: Outbreak File #2 alapjaiban az első részre épít, amelyet sajnos csak néhány új opcióval bővített a fejlesztőcsapat. Az elődnél tapasztalható töltési idő sokkal kisebbre csökkent, ráadásul azt a hibát is eszközölték, hogy a feljegyzések vagy az inventory megnyitásakor ki volt szolgáltatva a játékos karaktere a környezetnek (Instant pause). Szintén újítás, hogy a választott karakter már gyaloglás közben is képes lőni, amely képességhez néhány új fegyver is dukál (további információkért lásd az RE: Outbreak File #1 karakterleírások c. bekezdést.). Kevin és Mark az arzenál bővítése mellett extra muníciókat kapott a pisztolyaikhoz, míg Alyssa egy védekező fegyverrel lett gazdagabb. George és Cindy csapatgyógyító képességet, David egy öngyújtót, Jim és Yoko pedig képességmódosító tárggyal büszkélkedhet. A karakterek közötti kommunikáció maradt a sablonos és nehezen használható régi forma, bár újabb paranccsal bővült a repertoár („Sorry" kifejezés), akárcsak a nehézségi fokozat(új Nightmare szint, amellyel együtt a sebzési- és találati rendszer is aprólékosabb kidolgozást kapott), vagy a játék egyensúly rendszere. Példának okáért ha egy zombi sikeresen elkap és megszorongat, az a File #1-ben nem volt elég elrettentő, így az eredeti 300-as pontértéket a duplájára emelték. Ez a változtatás a zombik új mozgásrendszerével, a haladási sebességük, valamint a sebzési értékeik növelésével még a legtapasztaltabb RE veteránokat is új kihívás elé állítja. A Netplay sajnos továbbra is szenved a késleltetési- és programhibáktól, így ennek hanyagolása ez esetben is erősen ajánlott. Érdekesség, hogy a hanggal történő információközlés (a karakterek utasító beszédei, utasításai) egy az egyben kivágásra került az amerikai változatból, így az analóg kar megfelelő irányba mozgatásával csupán csak szöveges úton tájékoztathatjuk a többieket – ez meglehetősen rossz ómen, ugyanis a nagy harc közepette szinte biztos, hogy társaink nem figyelnek az üzenetekre a képernyőn. Nem tudni miért, míg a japán változatban teljes egészében megmaradt ez a funkció, addig az európaiban viszont csak hangkommunikáció van, szöveges nincs.

8.1. Scenariók

8.1.1. Training Level (Outbreak Revisited): Valójában nem igazi misszió, csupán bemelegítő, tréning opcióval bíró helyszínről van szó, amely annyit jelent, hogy a File #1-et már jól ismerő játékosok megismerkedhetnek a második Outbreak újdonságaival is. A játéktér a J's Bar-tól indul.

8.1.2. Wild Things: A város állatkertjében játszódó küldetés a legoptimálisabb a kezdők számára. Nem túlságosan nehéz (főként a könnyen megszerezhető fegyvereknek – Shotgun, Vadászpuska, Revolver Handgun - köszönhetően), de azért tartogat némi kihívást. Hőseink feladata az, hogy az állatkertbe, majd az „Elephant" étterembe bejutva eltulajdonítsanak egy Notebook-ot, vagy egy pár csavarvágót. A sikeres bejutást követően egész seregnyi ellenséggel gyűlik meg a bajunk, akik között fertőzött oroszlánok, hiénák, aligátorok, és a Titan nevezetű óriás elefánt is megtalálható.

8.1.3. Flashback: Ez a küldetés az Arklay hegységben játszódik, ahol hőseink egy idős ember vezetésével a szomszédos városba vezető utat próbálják teljesíteni. Az öreg azonban eltűnik az erdőben, a karakterek pedig egy elhagyott régi kórházban találják magukat, ahol egy eltorzult elmével bíró baltás gyilkos elől kell megmenekülniük.

8.1.4. Underbelly: A túlélők a város alatt húzódó metróban próbálnak szerencsét azt remélve, hogy egy szerelvénnyel esetleg el tudnak menekülni a környékről. A feladat azonban nehezebb, mint gondolnák: a szerelvény megjavítása után egy hatalmas mutáns bolhával kell szembenézniük, amely alaposan megnehezíti a maroknyi csapat sorsát.

8.1.5. Desperate Times: ez a misszió az R.P.D. környékére kalauzolja a játékost, ahol korábbról már két ismert karakterrel, a rendőrtiszt Marvin Branagh-al (RE2) és egy szabadúszó újságíróval, Ben Bertolucci-val (RE2) is összefuthatunk majd. A legfőbb feladat az, hogy Ritát (egy túlélő R.P.D. rendőrtisztet) kiszabadítva elmeneküljünk a helyszínről (erre a főtermi szobornál történő ügyködésünk után csak meghatározott ideig van lehetőség). A zombik hemzsegése közben Marvin életveszélyesen megsérül, de Rita a túlélőkkel együtt épségben megússza – feltéve, ha a játékos ügyesen teljesít a küldetésben.

8.1.6. End of the Road: a játék utolsó, befejező és meglehetősen könnyű scenariója, amely azt az időszakot dolgozza fel, amikor hőseinknek el kell menekülnie a városból a rakétatámadás előtt.

8.2. Online mód

A Network Play amellett, hogy továbbra is hemzseg a hibáktól, új lobby rendszerrel, eseménylistával, valamint a testreszabhatóság nagyobb fokú variálhatóságával is gyarapodott. A Lobby most már tíz választható és relatíve teljesen testreszabható scenarióból áll.

8.3. Fegyverek

További információkért lásd: RE Outbreak File #1, „Fegyverek" c. bekezdés.

8.4. Sztorivonal

Az Outbreak játékok ugyan teljesen kiegészítik az RE sorozat Raccoon Cityben és környékén játszódó fejezetei közötti űrt, ám található bennük egy-két érdekes hiba/módosítás, amelyeket talán még a tapasztaltak sem vesznek észre első blikkre. Az alábbiakban sorra veszünk néhány apróságot az érdekesebbek közül.

A „Below Freezing Point" scenarióban számos ajtó megsemmisült a Huntereknek köszönhetően. Claire Redfield és Leon S. Kennedy csak hőseinket követően érkeznek a helyszínre, ám a játékban újra épek a nyílászárók. Szintén a „Below Freezing Point" küldetésben található a központ déli olda-

lán található létra hibája, amely az Outbreak játékokban a B5F, B6F és B7F szintekre visz – az RE2-ben ugyanide visszatérve azonban több helyre is eljuthatunk.

Van pár helyszín, ahová, sehogy sem lehet bejutni a „Desperate Times" scenárióban: a nyugati irodába, a könyvtárba, a rendőrfőnökhöz (Jeremy Irons), és a TV-szobába vezető ajtók örökre zárva maradnak.

8.5. Gyógynövények, készítmények

A stimuláló szerekkel (Elsősegély Spray, gyógynövények és keverésük) kapcsolatos további információkért lásd az Outbreak File #1 Gyógynövények c. fejezetet. A korábbi epizódhoz képest változás, hogy George a gyógynövények és az Egészségügyi csomagok segítségével képes különböző gyógyszer kapszulákat készíteni.

A zöld növényből Antidote kapszula készíthető. Kettő, vagy három mixelése esetén két, vagy három kapszula nyerhető, míg a zöld-piros keverék és a Medical Kit kombinációjával három Antidote gyártható. A kék növény Recovery kapszulává alakítható. A vörös-kék mix-ből három darab kapszula nyerhető.

A vörös növényből vérzéscsillapító, Haemostat kapszula készíthető. A zöld, a kék és a piros növényekből nyert keverék Anti-vírus kapszulává alakítható – hozzávetőlegesen a zöld-kékből egy, a zöld-zöld-kékből kettő darab gyártható.

Megjegyzés: a gyógynövények 30 mp-ig, az Anti-vírus kapszulák pedig valamivel több, mint másfél percig képesek megállítani a vírus továbbterjedését a testben.

8.6. Extrák rejtett és titkos dolgok

8.6.1. Extrák

- AIPC kollekció: teljesítsd az End of the Road-ot (5000 pont)
- Extra Battle A-1: teljesítsd bármelyik 2 küldetést (3000 pont)
- Extra Battle A-2: teljesítsd bármelyik 4 küldetést (5000 pont)
- Extra Battle A-3: teljesítsd az Extra Battle A-2-t (10000 pont)
- Extra Battle B-1: teljesítsd bármelyik 3 küldetést (3000 pont)
- Extra Battle B-2: teljesítsd bármelyik 5 küldetést (5000 pont)
- Extra Battle B-3: teljesítsd az Extra Battle A-3-at (10000 pont)
- Hard fokozat: teljesítsd az End of the Road-ot (2000 pont)
- Infinity mód: teljesítsd az összes küldetést Very Hard fokozatban (50000 pont)
- Nightmare fokozat: teljesítsd az összes küldetést Very Hard fokozatban (10000 pont)
- Very Hard fokozat: teljesítsd az összes küldetést Hard fokozatban (3000 pont)

8.6.2. End of the Road videók: Ha Lindát megmented, pozitív epilógust érsz el a játékban, amelyben vagy a helikopterhez, vagy a dzsiphez juttatod őt. Alternatív megoldás az, ha szembenézel Nyx-el és teljesíted a küldetést.

- Activate Code XX, (500 pont) - teljesítsd a küldetést
- Alyssa pozitív epilógusa (500 pont) - teljesítsd a küldetést Alyssa-val és mentsd meg Lindát
- Brutality of the Tyrant (500 pont) - teljesítsd a küldetést és végezd ki Tyrant-et
- Cindy pozitív epilógusa (500 pont) - teljesítsd a küldetést Cindy-vel és mentsd meg Lindát
- Credits és negatív epilógus (500 pont) - teljesítsd a küldetést Linda megmentése nélkül
- David pozitív epilógusa (500 pont) - teljesítsd a küldetést Daviddal és mentsd meg Lindát
- George pozitív epilógusa (500 pont) - teljesítsd a küldetést George-al és mentsd meg Lindát
- Harmonious Fusion (500 pont) - teljesítsd a küldetést és öld le Nyx-et a tetőn
- Jim pozitív epilógusa (500, pont) - teljesítsd a küldetést Jimmel és mentsd meg Lindát
- Kevin pozitív epilógusa (500 pont) - teljesítsd a küldetést Kevinnel és mentsd meg Lindát
- Mark pozitív epilógusa (500 pont) - teljesítsd a küldetést Markkal és mentsd meg Lindát
- Meltdown (500 pont) - teljesítsd a küldetést és pusztítsd el Nyx -et
- Nightmare Unleashed (500 pont) - teljesítsd a küldetést és menekülj el a dzsippel
- Run Like The Linda (500 pont) - teljesítsd a küldetést és mentsd meg Lindát
- The Noose Tightens (500 pont) - teljesítsd a küldetést
- Yoko pozitív epilógusa (500 pont) - teljesítsd a küldetést Yokóval, és mentsd meg Lindát

8.6.3. Videók

- File #2 nyitófilm – rendelkezésre áll (500 pont)
- Wild Things Alyssa Ending videó - teljesítsd a fejezetet a karakterrel (500 pont)
- Wild Things Alyssa Opening Gate videó - teljesítsd a fejezetet a karakterrel (500 pont)
- Wild Things Cindy Ending videó - teljesítsd a fejezetet a karakterrel (500 pont)
- Wild Things Cindy Opening Gate videó - teljesítsd a fejezetet a karakterrel (500 pont)
- Wild Things David Ending videó - teljesítsd a fejezetet a karakterrel (500 pont)
- Wild Things David Opening Gate videó - teljesítsd a fejezetet a karakterrel (500 pont)
- Wild Things George Ending videó - teljesítsd a fejezetet a karakterrel(500 pont)
- Wild Things George Opening Gate videó - teljesítsd a fejezetet a karakterrel (500 pont)
- Wild Things Jim Ending videó - teljesítsd a fejezetet a karakterrel (500 pont)
- Wild Things Jim Opening Gate videó - teljesítsd a fejezetet a karakterrel (500 pont)
- Wild Things Kevin Ending videó - teljesítsd a fejezetet a karakterrel (500 pont)
- Wild Things Kevin Opening Gate videó - teljesítsd a fejezetet a karakterrel (500 pont)
- Wild Things Mark Ending videó - teljesítsd a fejezetet a karakterrel (500 pont)
- Wild Things Mark Opening Gate videó - teljesítsd a fejezetet a karakterrel (500 pont)
- Wild Things Yoko Ending videó - teljesítsd a fejezetet a karakterrel (500 pont)
- Wild Things Yoko Opening Gate videó - teljesítsd a fejezetet a karakterrel (500 pont)

8.6.3.1. Flashback scenario

- Repulsion videó - teljesítsd a fejezetet és megnézheted a "Repulsion" átvezetőt (500 pont)
- An Exit? videó - teljesítsd a fejezetet és megnézheted az "An Exit?" átvezetőt (500 pont)
- Bridge Out videó - teljesítsd a fejezetet (500 pont)
- Cabin in the Mist videó - teljesítsd a fejezetet (500 pont)
- Core of the Plant videó - teljesítsd a fejezetet és megnézheted a "Core of the Plant" átvezetőt (500 pont)
- Enter Al videó - teljesítsd a fejezetet; (500 pont)
- No Green Thumb videó - teljesítsd a fejezetet és megnézheted a "No Green Thumb" átvezetőt (500 pont)
- Withering Vine 1 videó - teljesítsd a fejezetet és megnézheted a

"Core of the Plant" átvezetőt (500 pont)
- Withering Vine 2 videó - teljesítsd a fejezetet és megnézheted a "Core of the Plant" átvezetőt (500 pont)
- Withering Vine 3 videó - teljesítsd a fejezetet és megnézheted a "Core of the Plant" átvezetőt (500 pont)

8.6.3.2. Underbelly scenarió:
- All Aboard videó - teljesítsd a fejezetet (500 pont)
- Alyssa Train Ending videó - teljesítsd a fejezetet Alyssa-val a vonatot használva a meneküléshez:(500 pont)
- Alyssa Walking Ending videó - teljesítsd a fejezetet Alyssa-val és menekülj a Ventilation Tower-en keresztül (500 pont)
- Alyssa's Struggle videó - teljesítsd a fejezetet Alyssa-val ás támadjon meg a Giga Bite (500 pont)
- Cindy Train Ending videó - teljesítsd a fejezetet Cindy-vel a vonatot használva a meneküléshez (500 pont)
- Cindy Walking Ending videó - teljesítsd a fejezetet Cindy-vel és menekülj a Ventilation Tower-en keresztül (500 pont)
- Cindy's Struggle videó - teljesítsd a fejezetet Cindy-vel és támadjon meg a Giga Bite (500 pont)
- David Train Ending videó - teljesítsd a fejezetet Daviddal a vonatot használva a meneküléshez (500 pont)
- David Walking Ending videó - teljesítsd a fejezetet Daviddal és menekülj a Ventilation Tower-en keresztül (500 pont)
- David's Struggle videó - teljesítsd a fejezetet Daviddal és támadjon meg a Giga Bite (500 pont)
- Emergency Evacuation videó - teljesítsd a fejezetet; (500 pont)
- Enter Mega Bite videó - teljesítsd a fejezetet; (500 pont)
- George Ending Walking videó - teljesítsd a fejezetet George-al és menekülj a Ventilation Tower-en keresztül (500 pont)
- George Train Ending videó - teljesítsd a fejezetet George-al a vonatot használva a meneküléshez (500 pont)
- George's Struggle videó - teljesítsd a fejezetet George-al és támadjon meg a Giga Bite (500 pont)
- Jim Train Ending videó - teljesítsd a fejezetet Jimmel a vonatot használva a meneküléshez (500 pont)
- Jim Walking Ending videó - teljesítsd a fejezetet Jimmel és menekülj a Ventilation Tower-en keresztül (500 pont)
- Jim's Struggle videó - teljesítsd a fejezetet Jimmel és támadjon meg a Giga Bite (500 pont)
- Kevin Train Ending videó - teljesítsd a fejezetet Kevinnel a vonatot használva a meneküléshez (500 pont)
- Kevin Walking Ending videó - teljesítsd a fejezetet Kevinnel és menekülj a Ventilation Tower-en keresztül (500 pont)
- Kevin's Struggle videó - teljesítsd a fejezetet Kevinnel és támadjon meg a Giga Bite; (500 pont)
- Mark Train Ending videó - teljesítsd a fejezetet Markkal a vonatot használva a meneküléshez (500 pont)
- Mark Walking Ending videó - teljesítsd a fejezetet Markkal és menekülj a Ventilation Tower-en keresztül (500 pont)
- Mark's Struggle videó - teljesítsd a fejezetet Markkal és támadjon meg a Giga Bite (500 pont)
- Sprinkler System videó - teljesítsd a fejezetet (500 pont)
- Underworld videó - teljesítsd a fejezetet (500 pont)
- Yoko Train Ending videó - teljesítsd a fejezetet Yokóval a vonatot használva a meneküléshez (500 pont)
- Yoko Walking Ending videó - teljesítsd a fejezetet Yokóval és menekülj a Ventilation Tower-en keresztül (500 pont)
- Yoko's Struggle videó - teljesítsd a fejezetet Yokóval és támadjon meg a Giga Bite (500 pont)
- Crash and Burn videó - teljesítsd a fejezetet (500 pont)

8.6.3.3. Desperate Times scenario
- Alyssa Ending videó - teljesítsd a fejezetet Alyssaval (500 pont)
- Attention videó – teljesítsd a fejezetet (500 pont)
- Battle Plan videó teljesítsd a fejezetet (500 pont)
- Cindy Ending videó - teljesítsd a fejezetet Cindy-vel (500 pont)
- David Ending videó - teljesítsd a fejezetet Daviddal (500 pont)
- George Ending videó - teljesítsd a fejezetet George-al (500 pont)
- Jim Ending videó - teljesítsd a fejezetet Jimmel (500 pont)
- Kevin Ending videó - teljesítsd a fejezetet Kevinnel (500 pont)
- Mark Ending videó - teljesítsd a fejezetet Markkal (500 pont)
- Rita és Marvin videó teljesítsd a fejezetet (500 pont)
- Yoko Ending videó - teljesítsd a fejezetet Yokóval (500 pont)

8.6.3.4. Wild Things scenarió:
- Closing Gate videó - teljesítsd a fejezetet és zárd be az Elephant Stage kaput (500 pont)
- Colossal Menace videó - teljesítsd a fejezetet (500 pont)
- Elephant Fight videó - teljesítsd a fejezetet és felbukkan az elefánt (500 pont)
- Elephant's death videó - teljesítsd a fejezetet és öld meg az elefántot az elülső kapunál (500 pont)
- Lion Fight videó - teljesítsd a fejezetet és felbukkan az oroszlán az elülső kapunál (500 pont)
- Lion's death videó - teljesítsd a fejezetet és öld meg az oroszlánt az elülső kapunál (500 pont)
- Power Restored videó - teljesítsd a fejezetet és hagyd az elefántot elmenekülni (500 pont)

8.6.4. Galériák
- Alyssa B öltözete CG Artwork - teljesítsd bármely 3 küldetést Alyssa-val (1000 pont)
- Alyssa B öltözete, illusztráció - teljesítsd bármely 3 küldetést Alyssa-val (1000 pont)
- Alyssa C öltözete CG Artwork - teljesítsd bármely 3 küldetést Alyssa-val (2000 pont)
- Alyssa C öltözete, illusztráció - teljesítsd bármely 3 küldetést Alyssa-val (2000 pont)
- Cindy B öltözete CG Artwork - teljesítsd bármely 3 küldetést Cindy-vel(1000 pont)
- Cindy B öltözete, illusztráció - teljesítsd bármely 3 küldetést Cindy-vel(1000 pont)
- Cindy C öltözete CG Artwork - teljesítsd bármely 3 küldetést Cindy-vel(2000 pont)
- Cindy C öltözete, illusztráció - teljesítsd bármely 3 küldetést Cindy-vel
- David Club Suit CG Artwork - teljesítsd bármely 3 küldetést Daviddal(1000 pont)
- David Club Suit, illusztráció - teljesítsd bármely 3 küldetést Daviddal(1000 pont)
- George Outdoor ruhái, CG Artwork - teljesítsd bármely 3 küldetést George-al(1000 pont)
- George Outdoor ruhái, illusztráció - teljesítsd bármely 3 küldetést George-a (1000 pont)
- Jim Basketball öltözete CG Artwork - teljesítsd bármely 3 küldetést Jimmel (1000 pont)
- Jim Basketball öltözete, illusztráció - teljesítsd bármely 3 küldetést Jimmel (1000 pont)
- Kevin Cowboy öltözete CG Artwork - teljesítsd bármely 3 küldetést Kevinnel (1000 pont)
- Kevin Cowboy öltözete, illusztráció - teljesítsd bármely 3 küldetést Kevinnel (1000 pont)
- Kevin A öltözete, CG Atwork – teljesítsd bármely 3 küldetést Kevinnel (500 pont)
- Kevin A öltözete, illusztráció - teljesítsd bármely 3 küldetést Kevinnel (500 pont)
- Kevin B öltözete, CG Atwork – teljesítsd bármely 3 küldetést Kevinnel (1000 pont)
- Mark B öltözete CG Artwork - teljesítsd bármely 3 küldetést Mark-

kal (1000 pont)
- ▶ Mark B öltözete, illusztráció - teljesítsd bármely 3 küldetést Markkal (1000 pont)
- ▶ Yoko C öltözete CG Artwork és illusztráció - teljesítsd bármely 3 küldetést Yokóval
- ▶ Yoko Spring Dress öltözete CG Artwork - teljesítsd bármely 3 küldetést Yokóval (1000 pont)
- ▶ Yoko Spring Dress öltözete, illusztráció - teljesítsd bármely 3 küldetést Yokóval (1000 pont)

8.6.5. Alternatív öltözetek
- ▶ Alyssa A: rendelkezésre áll, 1000 pont
- ▶ Alyssa C: rendelkezésre áll, 3000 pont
- ▶ Alyssa D: szedd össze a szükséges SP tárgyakat (10000 pont)
- ▶ Alyssa E: teljesítsd a Showdown 1-et
- ▶ Cindy B: rendelkezésre áll, 1000 pont
- ▶ Cindy C: rendelkezésre áll, 3000 pont
- ▶ Cindy D: szedd össze a szükséges SP tárgyakat (10000 pont)
- ▶ Cindy E: teljesítsd a Showdown 2-t (30000 pont)
- ▶ David B: rendelkezésre áll, 1000 pont
- ▶ David C: szedd össze a szükséges SP tárgyakat (10000 pont)
- ▶ George B: rendelkezésre áll, 1000 pont
- ▶ George C: szedd össze a szükséges SP tárgyakat (10000 pont)
- ▶ Jim B: rendelkezésre áll, 1000 pont
- ▶ Kevin B: rendelkezésre áll, 1000 pont
- ▶ Kevin C: szedd össze a szükséges SP tárgyakat (10000 pont)
- ▶ Mark B: rendelkezésre áll, 1000 pont
- ▶ Yoko B: rendelkezésre áll, 1000 pont
- ▶ Yoko C: rendelkezésre áll, 3000 pont
- ▶ Yoko D: szedd össze a szükséges SP tárgyakat (10000 pont)
- ▶ Yoko E: teljesítsd a Showdown 3-at

8.6.6. Új NPC (nem játszható karakterek) a File #2-ből
- ▶ Al és Al C - teljesítsd a Flashback fejezetet (4000 pont)
- ▶ Arnold U.B.C.S - teljesítsd az End Of The Road fejezetet Very Hard fokozaton (5000 pont)
- ▶ Austin – Beszélj vele az Observation Deck-nél majd kérdezd Patric-ot, vagy Lloyd-ot (4000 pont)
- ▶ Axeman és Al B - teljesítsd a Flashback fejezetet Very Hard fokozaton (8000 pont)
- ▶ Carter - teljesítsd az End Of The Road fejezetet (3000 pont)
- ▶ Dorothy - teljesítsd a Flashback fejezetet bármely karakter pozitív befejezésével (5000 pont)
- ▶ Fred, Andy, Jean és Tonny - teljesítsd a Desperate Times fejezetet (5000 pont)
- ▶ Kurt and Kurt B – teljesítsd a Flashback fejezetet Alyssa legjobb befejezésével (3000 pont)
- ▶ Linda - teljesítsd az End Of The Road fejezetet a legjobb befejezéssel (vidd őt a helikopterhez) (4000 pont)
- ▶ Marvin Branagh - teljesítsd a Desperate Times fejezetet csak Kevinnel (4000 pont)
- ▶ Ms. White, Ms. Peace és Ms. Water – Szerezd meg az összes (260) SP tárgyat! (50000 pont)
- ▶ Nathan és Samuel - teljesítsd a Desperate Times fejezetet Hard fokozaton (4000 pont)
- ▶ Patric & Lloyd - teljesítsd a Wild Thing fejezetet (3000 pont)
- ▶ Reagan és Reagan B - teljesítsd a Flashback fejezetet az Illusion Ending-el és teljesítsd az al-küldetést (3000 pont)
- ▶ Rita - teljesítsd a Desperate Times fejezetet on Very Hard fokozaton bármilyen karakterrel (6000 pont)
- ▶ Rodrigez U.S.S. - teljesítsd a End Of The Road fejezetet (5000 pont)

8.6.7. Új NPC (nem játszható karakterek) a File #1-ből: ha nem mented át az adataidat a File #1-ből, akkor bizonyos összegekért újra megvásárolhatod ezeket a karaktereket.
- ▶ Bob - (400 pont)
- ▶ Danny & Danny B - (500 pont)
- ▶ Elliot, Eric & Harry - (500 pont)
- ▶ Ethan, Howard & Issac - (600 pont)
- ▶ Frank - (400 pont)
- ▶ Frost & Frost B - (300 pont)
- ▶ Gill & Gill B - (500 pont)
- ▶ Greg - (1000 pont)
- ▶ Hursh - (400 pont)
- ▶ Karl & Dustin - (800 pont)
- ▶ Kathy & Elena - (500 pont)
- ▶ Len – (350 pont)
- ▶ Luke - (500 pont)
- ▶ Monica - (500 pont)
- ▶ Mr. Colors – (10,000 pont)
- ▶ Nicholas, Sean, Philip, Don & Rodney - (1000 pont)
- ▶ Peter - (300 pont)
- ▶ Raymond, Arthur, Aaron & Dorian - (500 pont)
- ▶ Will - (300 pont)
- ▶ Yoko Z - (800 pont)

8.6.8. Megnyerhető hang effektek: a karakterenkénti hangok összegyűjtéséghez nincs más dolgod, mint minden egyénnel megtalálni az összes, hozzá tartozó egyéni tárgyat (2000 pont). A scenariók BGM effektjeinek meghallgatásához teljesítened kell az egyes fejezeteket (1000 pont).

Rövidítés a Fixing Pipe feladat alkalmával: az Underbelly scenarióban ahhoz, hogy teljesítsd a fejezetet, a Pump Room ban levő csövön meg kell javítanod a lyukat. Lerövidítheted a hosszú folyamatot, ha Davidnak rendelkezésére áll a Vinyl Tape mind a kilenc darabja, ugyanis ezzel is betömhető a rés.

8.7. Resident Evil Outbreak File #2 végigjátszás

8.7.1. Training Ground

Menjünk néhány lépést, mire egy "File "-t kapunk. Olvassuk végig, majd lépjünk oda a pulthoz, és vegyük fel a következőt, amiben kiválasztott karakterünkről olvashatunk. A pult mögé menjünk be, majd ott is vegyük fel a papírt, amiben a mérgezésről és a vérzésről olvashatunk. Egyik sem kellemes, mert az úgynevezett Vírusmérőnk elkezd telítődni tőlük, és ha ez eléri a 100%-ot, akkor meghalunk. A mérgezést a kék növénnyel tudjuk orvosolni, a vérzést pedig el tudjuk kötni, illetőleg vérkonzervvel pótolni. A beugróban ismét egy file-ra találunk, amiben az irányítás rejtelmeiről olvashatunk: bal analóg karral mozgunk, R1-el célzunk (ha nyomjuk hozzá az L1-et, akkor immár mozogni is tudunk lövés közben), az X-el lövünk (amúgy ezt használjuk szinte minden akcióra). Ha a háromszöget használjuk, hasznos tanácsokat kaphatunk karaktereinktől. Ha elolvastuk, megjelenik előttünk egy kulcs, majd a program bősz magyarázkodásba kezd az ajtónyitás rejtelmeiről. Ha befejeztük az olvasást, vegyük fel, majd a menüből használva menjünk be a "Restroom " feliratú ajtón. Néhány újításra hívja fel ismét a figyelmünket a játék: immáron kúszva is tudunk tárgyakat felvenni (azonban ajtót nem tudunk így nyitni!), bocsánatot kérhetünk társainktól egy-egy meggondolatlan akciónk után, valamint ha a térképen háromszöget nyomunk, a program kiírja a szoba nevét, ahol éppen vagyunk (a leírásba néha beleírtam az angol neveket is a könnyebb navigáció végett!). Nemsokára elérkezünk egyik csapattársunkhoz, akit segítsünk fel (X gomb), majd mondjuk meg neki, hogy használja az elsősegély sprayt magán (menüből: AskToUse). Ezután kérjük el tőle a csövet (szintén a menüből), majd menjünk oda az ajtóhoz, és nemes egyszerűséggel verjük szét a zárat, és máris a harmadik szintre jutunk. Nyomjunk startot, mire láthatjuk egy halott csapattársunk tárgylistáját is. Vegyük el tőle a pisztolyt és a lőszert, töltsünk újra, majd nyomuljunk fel a lépcsőn. Szegény karakterünk összeesik, ám nekünk kapóra jön, hiszen elsajátíthatjuk ezen pozíció kezelésének módozatait. Húzzuk fel magunkat a lépcső tetejére (itt ugyan nem látszik, azonban a tényleges játékban, ha a földön vagyunk a Vírusmérő folyamatosan növekszik!), majd vegyük magunkhoz a sprayt, adjuk be magunknak, mire talpra állunk, igaz, elég lassan fogunk haladni. Vegyük fel a másik tubust is, azt is lökjük be, mire már egész tűrhető sebességet fogunk produkálni. A tetőn egyetlen dolgunk van csak: meg kell

ölnünk egy zombit. Ehhez tetszés szerint válasszunk fegyvert a földről, majd hajtsuk is végre, ezzel befejezve a gyakorlóküldetést.

8.7.2. Wild Things

Kezdésnél vegyük fel a pisztolyt és a tárat, valamint szemrevételezzük a jobboldalon található elsősegély spray sort, és tárhelyünk függvényében spájzoljunk be belőlük. Mivel az állatkertbe nem tudunk bejutni, ezért induljunk meg az utcán, a zombikat kerüljük ki, majd menjünk be az Elefánt Étterembe. Bent, hátul találhatunk fájlokat, sokkal érdekesebb azonban a konyhába vezető ajtó; verjük szét, majd hatoljunk be. Középen, a bárpulton hever egy csípőfogó, ezt szólítsuk magunkhoz, majd ha úgy gondoljuk, távozhatunk is az étteremből. Fussunk vissza a kiindulási pontra és vágjuk át a kerítésen levő láncot, vegyünk egy nagy levegőt, és essünk neki a tulajdonképpeni játéknak. Belépünk! Egy megvadult zombielefánt fogad minket, mi tagadás, elég eredeti jelenség a szentem, és meglepő módon rendkívül mozgékony is.

Már itt rögtön két lehetőségünk van: ha megöljük, akkor a szint végén egy zombioroszlánnal kell megküzdenünk, ám ha életben hagyjuk ormányos barátunkat, akkor a pálya végén ő fogad minket. Ha rám hallgattok, most életben hagyjátok, egyrészt mert nagyon sok lőszert „megeszik", másrészt őt könnyebb legyőzni, mint az oroszlánt. Szóval, fussunk el a lábai között, majd álljunk tovább a következő helyszínre. Itt megismerkedhetünk a veszett hiéna liga néhány prominens tagjával, akik egyébként teljesen megegyeznek az előző részek zombikutyáival. Fussunk a lépcső felé, és menjünk be az irodába. Vigyázva haladjunk a folyosón, ugyanis füles barátunk hajlamos a ház falának betörésére, csak azért, hogy minket desszertként felhasználjon, ami akár szó szerint is érthető: ha elkapja egy emberünket, és kirántja, nos, tőle érzékeny búcsút vehetünk a pálya további részében. Menjünk be a belső irodába és az asztalról vegyük fel az Elephant Key-t. Ha akarunk némi munícióra szert tenni, bemehetünk a tulaj szobájába is, ám ez nem kötelező. Nehezebb fokozaton már muszáj bemenni, mert csak úgy kaphatjuk meg a Lion Key-t. Vissza a folyosóra, majd irány kifelé. Az udvaron átkelve elérkezünk a keleti folyosóhoz, itt rakjuk bele az Elephant Key-t a zárba, majd fussunk át. Ormányos barátunk HQ-jára érkeztünk, fussunk át a pódiumon, majd hátul másszunk fel a létrán. Itt egy kicsit kifújhatjuk magunkat, aztán szedjük fel az itt levő cumókat, különös tekintettel a Red Lion Emblemre. Van itt még egy kazetta is, amire a magnóval érdekes zenét rögzíthetünk – mindezt azonban csak akkor tegyük meg, ha az elefántot választjuk főellenségnek, egyéb esetben nincs értelme magunkkal cipelni.

Miután felvettük a szalagot, megjön kisbarátunk, így fáradjunk oda az irányítópulthoz, majd zárjuk be a kaput, ezzel csapdába ejtve őkelmét. Angolosan távozzunk jobbra. A folyosón menjünk be a szertárba, azonban vigyázzunk a keringő madarakra! A szertárban menthetünk, ami nem egy hátrány, valamint felvehetünk némi töltényt is még. Szaladjunk le a lépcsőn, majd menjünk vissza az elefánihoz: immáron be van börtönözve, így nem nagyon árthat nekünk. Persze ezt azért ne vegyük készpénznek, mert ha sokat totojázunk itt, előbb-utóbb kitöri a kerítést, aztán nézhetünk! Itt még van lehetőségünk lemészárolni, ha esetleg az oroszlánnal akarnánk randizni majdan. Szóval, vegyük fel az ajtó elől a Red Lion Emblemet pórul járt barátunk mellől, majd futás vissza oda, ahonnan jöttünk. Most ne menjünk fel a lépcsőn, hanem loholjunk be a szemközti ajtón, így egy óriási terráriumba jutunk. Sajnos a terráriumhoz csúnya bogarak is tartoznak, úgyhogy igyekezzünk! Szaladjunk fel és lökjük le a ládát a lent trónoló trutyira. Ezután a konzolon nyomjuk meg a gombot, majd körbe a hídon, menjünk le, majd kövessük az utat. Mindjárt itt is vagyunk a ládánál, amin pattanjunk át és az itteni konzolt is üzemeljük be, majd a hátsó kerítésnél távozzunk. Egy kis pocsolyához érkeztünk, amiben szerencsétlen módon egy nagydarab alligátor úszkál: igyekezzünk nem megismerkedni vele, ám ha már semmiképpen nem tudjuk elkerülni a konfrontációt, nyomjunk R1-et, ezzel lebukhatunk a harapása elől. Ha sikeresen átjutottunk a másik oldalra, haladjunk ki az ajtón. Itt felmehetünk a megfigyelőállásra némi pihenőre, és persze hasznos cuccokért: dokumentumok, egy kés, valamint egy spray lesz majd ott. Ha készen vagyunk, menjünk le, és a lépcsőtől nem messze van egy lyuk: itt be tudunk kúszni, ezáltal egy nagy térre jutunk. Itt sajna egy nagyobb cicus is ólálkodik, szóval eliminálju, majd az oroszlánszoborba installáljuk be a medálunkat, mire kinyílik az ajtó, mi pedig kimehetünk rajta. Itt szintén pihizhetünk, valamint elrendezhetjük embereink cuccait, ugyanis főellenség jön!

Ha az elefánt jön, akkor nincs más dolgunk, mint az út egyik végére elfutni, majd a kazettánkat lejátszani. A megvadult állat fejjel rohan a falnak, ezzel némi veszteséget könyvelhet el az életerejéből, de ami még jobb: egy időre nem ránk figyel, így nyugodtan sorozhatjuk! Lőjük, ahogy bírjuk. Igaz, hogy vastag bőre miatt több golyót kibír, mint az oroszlán, ám a fenti trükkel meggyengíthetjük, valamint azt is vegyük figyelembe, hogy embereink – akiket nem mi irányítottunk – lődözték őt áthaladás közben is. Életet és lőszert szétszórva találunk az utcán. Ha a cicust választjuk, ő némileg fürgébb, és nem nagyon akar magához közel engedni, tehát csak lőfegyverekkel operáljunk ellene! Ha felugrik a tetőre, sürgősen kezdjük el sorozni, ekkor ugyanis töltődik az életereje! Ha lekergetjük a házról, akkor már fél sikert elkönyvelhetünk: most már csak hidegre kell tennünk. Sok szerencsét hozzá!

A Normal, és Hard módokban egy-két feladattal több van, de ezek nem túl ördöngösek, például nekünk kell visszaállítani az áramot, hogy be tudjuk csukni az elefántot (a kilátóban találunk egy dokumentumot, amiben van négy kód, ezeket kell beütni a belső irodában).

8.7.3. Underbelly

Hőseink a föld alá kényszerülnek, így tehát nem is tehetünk mást: kövessük őket! Kezdésnél gyűjtsük be a tápokat, majd irány lefele. Menjünk át a kapukon, majd lefele a lépcsőn, a szerelvényhez. Bent találunk egy Employee Area Key-t, amit markoljunk fel (ha Jimmel vagyunk, nála alapból megtalálható ez, valamint vele látjuk egyből az egész térképet – tehát nem járunk rosszul vele). Majd menjünk vissza a lépcsőn. Fent, középen menjünk be mindkét wc-be a tárgyakért, a nőiben még menthetünk is. Most a szélső ajtók egyikét nyissuk ki az imént szerzett kulccsal (ha szemből állunk, javallom a bal oldalit), majd hatoljunk be. Fedezzük fel a szobákat, és jegyezzük meg jól, hogy mi, hol van: legfontosabb a Breaker Room (ez közvetlen ott lesz, ahol bejöttünk), a Control Room (ha egyenesen továbbmegyünk az előző szobától), az egyel lejjebb vezető lejárati ajtót (B2F-hez), valamint a Storage Roomot. Találunk még itt női és férfi mosdókat (Restrooms) – ezekben spray-ket és egyéb hasznos dolgokat vehetünk magunkhoz. Ha Jimmel vagyunk, ő talál a férfiben egy doksit is – ebben lesz egy kód. Ha már így felderítettük a terepet, verekedjük ki magunkat a keleti irányba: a jegypénztárnál találunk egy naplót, melyre majd később lesz szükségünk. Egészen pontosan akkor, amikor odaérünk Control Roomhoz: nézzük végig a doksit.
A második oldalon lesz az angol ábécének néhány betűje, látszólag értelmetlen sorrendben. Azonban nézzük meg az első sort! Jegyezzük le a betűket, majd lapozzunk egyet: itt láthatjuk az ábécét teljes terjedelmében, 8x3-as négyzetre osztva. Keressük ki az első betűt, majd a másodikat is, és képzeletben kössük össze a kettőt. A harmadikat szintén kössük hozzájuk, és mire végigérünk a soron egy szám fog kirajzolódni az összekötött vonalakból! Ezt csináljuk meg mindegyik sorral, így kapunk egy négyjegyű kódot. Ezt a kódot üssük be a konzolon, majd vegyük magunkhoz az itt levő tárgyakat, és irány a Break Room. A férfiak szobájában talált dokumentumban találtunk egy kijelölt szót: ezt írjuk be a kóddal lezárt öltözőszekrény zárjába, és - tádámm – már meg is van az alagsorba vezető kulcs. Menjünk is le egyből. A lépcső végén lépjünk be a folyosóra, ami el van árasztva vízzel. Induljunk meg a folyadékban, ügyesen manőverezve a zombik között (teringettét, de begyorsultak ezek!), egészen a folyosó végéig. Itt található az Emergency Power Room, ahol a kerítés mellől felvehetjük a kereket (hogy milyen eredeti ötletek vannak itt, mintha már az RE1-ben is szerepelt volna ez a kerék... meg azóta mindig). Menjünk visszafele a vízben, mire félúton egy ajtóhoz jutunk, amin lépjünk be, és illesszük a helyére a kereket. Tekerjük meg, mire lefolyik a víz, mi pedig célozzuk be ismét az Emergency Roomot, ahol kapcsoljuk fel az áramot. Ahogy kilépünk az ajtón egy tárgyra leszünk figyelmesek az ajtó előtt: ez a Founder's Emblem, amit most ignoráljunk helytakarékosság céljából! Menjünk vissza a Breaker Roomba, ahol nézzük meg a konzolt: egy rejtvény! A lényeg az, hogy úgy kell váltogatnunk a sárgák színeit, hogy azok a kékekkel összesen 10-et adjanak ki – nem túl nehéz megcsinálni (na jó, Hardon már nem olyan könnyű). Menjünk ki és keressük

fel a Storage Roomot: itt vegyük fel a szigetelő szalagot, és tekerjünk el a Pump Roomba (az alsó szinten, ahol használtuk a kereket), majd foltozzuk be a szalaggal a lyukas csövet és használjuk újra a kereket. Készen is volnánk, irány a szerelvény – persze előbb vegyük fel a már említett Founder's Emblemet. Használjuk az emblémát a kocsi közepénél, majd kezdjük meg kalandos utazásunkat (ha nem tudjuk használni az emblémát, az azt jelenti, hogy a Control Roomban nem vettük fel a File-t!). Miután megállt a szerelvény, szálljunk ki. Fussunk el jobbra, ahol a tűz égett és vegyük fel a Founder's Emblemet, majd használjuk ugyanúgy, ahogy az előbb tettük! Hölgyeim és Uraim: beszállás! Miután megismerkedtünk egy kedves kis Mega Bite-al, fussunk el a keleti csatornához és már meg is érkeztünk a pálya főellenfelehez! Találóan csak Giga Bite néven fut a kicsike, és ami azt illeti ide is illik a régi mondás: csak a fejét, hogy meg ne sántuljon. Sajna rossz szokása, hogy egypár lótifutit idéz maga mellé, akik eliminálása több mint ajánlott, mielőtt folytatnánk a boss szétszedését. Halála után irány a szerelvény, és ha mindenki időben visszaér, már szabadok is vagyunk. Ha nem, akkor szálljunk ki, majd vegyük fel az Emission Tower Key-t, ezzel loholjunk el az Emergency Roomba, majd vegyük is használatba. Vágjunk át az alagúton, majd ha a szellőzőhöz értünk, másszunk felfele, egészen a tetejéig. Itt már csak le kell eresztenünk egy létrát és már szabadok is vagyunk!

8.7.4. Flashback

Egy csúnya erdőn kell átverekednünk magunkat, szerencsére kapunk segítséget egy kopasz idegenvezető személyében. Miután bespájzoltunk a házban, menjünk ki, vegyük fel a dokumentumot és a növényeket, majd vegyük be magunkat az erdőbe. Lényeg, hogy mindig kövessük a kopasz egyént, valamint sűrűn szorgalmazzuk társainkat is, hogy kövessenek minket. Mint már említettük, ha a legegyszerűbben akarunk eljutni a kórházhoz, elég az ember után menni, ám ha kalandos kedvűek vagyunk, felderíthetjük az erdőt, így egy teljesen más útvonalra és új ellenfelekre bukkanva. Ennek az ismertetésére sajnos nincs helyünk, de aki kedvet kapott hozzá, az lásson neki a keresésnek! Amúgy az új ellenfelek egyfajta kedves zöld zombik, akik mérges gázt eregetnek magukból, tehát közelről ne nagyon próbálkozzunk náluk! Egyébként ezekből a kedves lényektől az egész küldetés csak úgy hemzseg, tehát jól tömjük tele zsebeinket kék növényekkel! Szóval, nemsokára elérkezünk egy hídhoz, melyet kutassunk át, majd folytassuk utunkat a kórház hátsó bejáratához. Hát, én nem szívesen lettem volna beteg ebben a kórházban... Pláne, hogy amint belépünk, a lelkes üdvhadsereg helyi kirendeltje – baltás gyilkos személyében – lelkesen fogad minket. Őt sajna egyelőre nem lehet kinyírni – ám, ha eleget sebzünk rajta, egy időre békén hagy minket -, tehát csak a menekülés az egyetlen túlélést szavatoló megoldás. Zúgjunk el mellette, és menjünk be azon az ajtón, amin ő jött ki. Menjünk át a vizsgáló szobába és vegyük fel az asztalról a fecskendőt, ezzel majd jól elkenhetjük az akadékoskodó húsevő növények száját. Menjünk visszafele, majd rohanjunk el a bejárat mellett, így nemsokára eljutunk a Locker Roomba, ahol néhány hasznos dolgot magunkhoz vehetünk, de a legfontosabb az üres üveg! Ezt majd meg tudjuk tölteni egy speciális kotyvalékkal, amivel könnyedén likvidálhatjuk a zöld zombikat. Lépjünk ki a szobából, majd induljunk meg lefele a lépcsőn, majd adjuk be az injekciót az utunkat álló növénykének, gyakjuk le a csápokat és hajtsunk át rajtuk. A gyógyszertárban töltsük meg az üveget és az injekciót is a kotyvalékkal, vegyük fel az "Auxiliary Building " (melléképület) kulcsát, majd távozzunk. A csápot csapjuk le, majd menjünk fel a lépcsőn és nyissuk ki a zárt ajtót, így nemsokára a kiegészítő épület északi részében kötünk ki. Támadjuk itt is a növény karját, amíg meg nem unja az útban állást, majd menjünk fel a mögötte levő lépcsőn. Fussunk oda a növényhez, másszunk fel rajta, majd vigyázzunk a fogadóbizottságra, kerüljük ki őket, és másszunk fel az ötödik emeletre. Ismét baltás barátunk köszönt minket, aki elől legjobb, ha menekülünk, mégpedig a tetőre. Oltsuk be ismét a növényt, majd eresszük le a létrát, és induljunk meg lefele. Vigyázzunk a mérgező ködre! A második szinten jól tesszük, ha felvesszük a baltát, igen hathatós eszköz! Folytassuk utunkat a raktárig: ha itt megközelítjük az ajtót, láthatunk egy jelenetet, amint elzárják a menekülésünk útját. Sebaj, jegyezzük meg jól ezt a helyet! Vegyük fel az „Administrator Key-t", majd távozzunk a másik ajtón. Jussunk vissza a főépület második szintjére (Main Building 2F Hall), ahol a 201-es szobában végre kimenthetjük az állást. A lépcső melletti ajtón menjünk be az adminisztrátori szobába, ahol felvehetjük a gránátvetőt, majd kerüljünk beljebb. A polc mellett van egy kapcsoló, amit aktiválva az félrecsúszik, mi pedig bemehetünk rajta: a harmadik szintre jutunk. Gyűrjük le az ellenfeleket, majd vegyük fel a dokumentumot és távozzunk a másik ajtón. A három jómadarat kerüljük ki, majd menjünk be a 202-es szobába és vegyük fel a tele injekciós tűt. Vegyük magunkhoz a vascsövet, és sprayt, majd menjünk be a 203-as szobába is, és fertőzzük meg a növényt, majd spuri le az első szintre, majd onnan még lejjebb. A folyosó végén menjünk ki, így átjuthatunk a melléképületbe. Álljunk meg, osszuk el megfelelően a fegyvereket és gyógyító motyókat, majd lépjünk be az ajtón (nem messze attól a helytől, ahol először használtuk az injekciót). A növény maga tulajdonképpen nem támad, ám a kis kacsok bizony igen megkeseríthetik az életünket, ezért mindenképpen azokat szedjük le először, majd ezután váltsunk gránátvetőre, és kínáljuk meg vele a „testet". Miután kimúlt vegyük fel a nyúlcipőt és sprinteljünk el a raktárszobáig. Ha túl lassúak lennénk, mi is meghalunk, szóval tényleg siessünk!

8.7.5. Desperate Times

Ezúttal a régi jó rendőrkapitányságon garázdálkodunk. Sajna néhány szoba hajlamos mérges gázzal telítődni, ami egészségünkre nézve igen káros hatású – ez ellen a gázsemlegesítő dobozkával védekezhetünk, ami egy időre kitisztítja a levegőt. Kezdésnél vegyük ki az Unicorn Medalt a helyéről, majd menjünk be balra a recepcióra és vegyük fel a dokumentumot (ebben találunk egy kódot). Kerítsük elő egyik társunkat, kérjük el tőle az amulettet, majd helyezzük be az Unicorn Medal helyére. Már csak négy hasonlót kell összegyűjtenünk, amik természetesen össze-vissza vannak elszórva az épület legkülönbözőbb pontjain. Menjünk a keleti folyosóra, fussunk végig rajta, majd menjünk be a kihallgató szobába (Interrogation Room). Vegyük fel az ametiszt lapocskát, majd fussunk vissza a keleti folyosóra, ahol menjünk be az irodába (East Office). Vegyük fel a dokumentumot, majd a kisebb irodában az észak keleti sarokban pötyögjük be az ebben található kódot, és már miénk is az Onxy lapocska. A hely hátsó részében találunk két ajtót: a jobb oldalin suhanjunk ki. Ne is törődjünk a rendőrrel, inkább menjünk fel a lépcsőn. Most a második emeleten vagyunk, fussunk el a folyosó végébe és lépjünk be a várakozóba. Gyűjtsük be a tárgyakat, a szekrényt pedig toljuk el balra. Menjünk vissza az első emeletre (bár a tető fele is mehetünk, van ott spray, gázsemlegesítő és antivírus is) az irodába, majd nyissuk ki a másik ajtót, így a keleti hallba jutunk. Felmehetünk az éjszakai ügyeletre töltényért, ám ha végeztünk, vegyük utunkat az alagsor felé. A boncoló szobában vegyük fel az Emerald Plate-t, ha esetleg nem lenne itt, az azt jelenti, hogy társaink már felvették (ez igaz a játékban található összes tárgyra!), majd haladjunk tovább abba a szobába, ahol az RE 2-ben az áramot kapcsoltuk fel (mennyi ismerős hely). Itt a legfontosabb a titkos dokumentum, amit az asztalon találhatunk, de van még egypár töltény és növényke is. Menjünk ki és lépjünk be az utolsó ajtón, így a garázsba jutunk: itt eltolhatunk egy ládát, amivel kijuthatunk a főbejárathoz – ám mi inkább menjünk ki a másik ajtón, így a nyugati hallba jutunk. Haladjunk tovább, míg el nem érünk Benhez, aki a titkos dokumentumért cserébe nekünk adja a Sapphire Plate-t. a garázsból másszunk ki a kis lyukon, majd menjünk be a főbejáraton a csarnokba. Pakoljuk bele a Plate-eket az Unicorn Medal helyére, majd másszunk fel a létrán a második szintre. Itt nyomuljunk be a nyugati folyosón a városzóba: másszunk fel a polc tetejére és vegyük magunkhoz az utolsó Plate-t, majd ezt is pattintsuk a helyére. Rita elszelel segítségért, nekünk pedig 10 percünk marad, hogy felkészüljünk a zombiinvázióra. Ha kimegyünk az épületből, láthatjuk Marvint, innen nem messze felvehetünk egy "Film A" nevű tárgyat, ezt Bennek eljuttatva kapunk egy Recovery Pillt, ami még jól jöhet. Amúgy összesen négy film van - mindegyikért egy hasznos tárgyat kapunk -: egy a tetőn, egy a kennelben, egy pedig a garázsban. Ha úgy gondoltuk, hogy felkészültünk, beszéljünk Marvin-nal, majd vegyünk nagylevegőt, és irány a mészárszék. Easy-n 10 zombit kell lenyomnunk, Normalon 20-at, Hardon 25-öt, míg Very Hardon 30-at! Ha elértük a limitet, teljesítettük a szintet.

8.7.6. End of the Road

Egy utolsó szakasz, és már ki is végeztük a játékot! Ennek a szintnek több befejezése van, sajna a már emlegetett helyhiány miatt nem tudom leírni

mindegyiket, de megpróbálok segítséget adni hozzájuk. Na, kezdjük! Szedjük össze a töltényeket, majd a másik szobában nézzük meg a falon levő panelt: láthatunk rajta három számot. Ezeket jegyezzük fel, majd haladjunk tovább a másik szobába, majd itt a jobboldali ajtón menjünk ki. Vegyük fel a kulcsot a kísérletező laborhoz, majd loholjunk vele a kiindulóponthoz, ahol használjuk is fel, és lépjünk be a laborba. Lindával találkozunk, akinek a személye igen nagy fontossággal fog majd bírni a végkifejlet szempontjából. Egyelőre menjünk ki az ajtón, majd vigyázzunk a Hunterre, és pötyögjük be a három számjegyet. Ha nem jó, ne keseredjünk el, variáljuk a sorrendjüket! Egyszer csak Szezám feltárul, így a Lézeres szobába jutunk. Vegyük fel a zöld növényt, majd menjünk vissza és lépjünk be az A-03 feliratú ajtón. Ismét tudjuk hasznosítani az előző kódot, amivel remek fegyverekhez juthatunk, majd fussunk át az ellenkező oldalra és lépjünk be az ajtón. Ismét a Lézerhez jutunk – gyönyörködjük ki magunkat, aztán ha meguntuk, haladjunk visszafele, és most a másik irányból menjünk be. Fussunk át a szobán, markoljuk fel a sprayt, majd válasszuk a legközelebbi ajtót. Vegyük fel a hullától az ID kártyáját, majd használjuk is a másik ajtónál, és hagyjuk el a helyet, a következő szobában ismét használjuk, és a változatosság kedvéért az ez utániban is. Most már végre eldobhatjuk a kártyát. Haladjunk fel a megfigyelőbe, ahol vegyük fel az MO Disket. Menjünk ki a lépcsökhöz – itt menthetünk is –, és nyargaljunk tovább. Két kedves Hunterbe ütközünk ismét, ha lenyomtuk őket, vegyük fel az újságot és a zöld növényt. Fussunk tovább, használjuk a konzolnál a Disket, majd menjünk vissza a megfigyelőbe, ahol a konzol bal oldalán tudjuk hasznosítani az eszközt, majd Carternél is tegyük ugyanezt.

A Tyrant elszabadul, hurrá! Menjünk ki a Cartertől balra levő ajtón (nem ahol bejöttünk!), majd haladjunk tovább: ekkor láthatjuk amint a Tyrant eltűnik előlünk. Fussunk utána, majd gyönyörködjünk munkájában (csak ne álljunk túl közel hozzá!), és továbbra is kövessük. A keleti folyosókon haladva (East Passage) jussunk el a fejlesztési szobába (Special Research Room), ahol a konzolon használjuk ismét a Disket, mire egy dokumentumot kapunk. Vegyük fel a „hamis" gránátvetőt is (David át tudja alakítani „igazivá"), majd menjünk a Nursery-be, ahol felvehetünk egy „igazi" gránátvetőt is, ám ekkor elszabadulnak a Hunterek, szóval a „hamisat" oda tehetjük a helyére. Szereljük fel magunkat, majd irány a keleti kijárat (East Exit). Megtekinthetünk egy videót, amiben Tyrant bekeményít. Meg is ölhetjük, ám nem fontos: a mögötte levő ID kártya megszerzése a lényeg! Ha megvan, spurizzunk visszza a fejlesztési szobába (ha nem öltük meg a szörnyet, követni fog minket!) és menjünk ki a „hamis" gránátvető melletti ajtón. Itt használjuk a kártyát, majd mindig csak előre, át a vízműveken, amíg bele nem futunk egy újabb videóba. Szerintem itt még nem érdemes nekirontani a kis aranyosnak, így álljunk tovább, mígnem elérkezünk egy helyre, ahol felvehetjük a Bomb Switch-et. Ezzel azonnal kinyírhatjuk a dögöt, ám vigyázzunk, csak egy lehetőségünk van rá! Ha mégis megtartjuk (jól jöhet még), menjünk ki a kék ajtón. Az irányítóteremben szedjünk össze mindent, majd a ládát lökjük arra a pontra, ahol egy kör van a földön.

Haladjunk tovább, majd a ládáknál keressük meg a lyukat, amin másszunk is ki. Nemsokára összefutunk Lindával, próbáljuk beszélni vele, az, hogy mi fog történni, attól függ, hogy megöltük-e már a Tyrantot. Vegyük úgy, hogy nem, ekkor tehát némi közjáték után átkerülünk a csatornába. Egy mesterlövész fog ránk lövöldözni – próbáljunk meg elvergődni a fogadóig és lépjünk be (vigyázzunk a kedves kis aknákra!).
Remek dolgok várnak itt ránk: Linda, töltények, spray és egy mentési lehetőség! Cipeljük ki Lindát, és mikor a mesterlövész leadja a harmadik lövést, eresszük el a lányt, majd újra vegyük fel, így elkerülhetjük a sérülést. Így jussunk el az ajtóig – itt még dönthetünk: vagy itt hagyjuk a csajszit (ekkor a „rossz " befejezést látjuk), vagy továbbra is magunkkal cipeljük (a „jó" befejezés érdekében). Menjünk ki a házból, majd az utcán figyeljünk az aknákra és lépjünk be az irodába. Menjünk át a következő ajtón, majd folytassuk utunkat a lakónegyedben (ahol itt lesz a Tyrant, ha nem öltük meg, valamint aknák is lesznek bőven!), aminek a végében felmehetünk egy lépcsőn. Menjünk át a hídon és már csak a helikopterig kell eljutnunk, ahol Rodriguez vár minket. Ennyi volt. Ha más befejezést szeretnénk megnézni, várjuk meg, míg az irodában letelik az egy perces visszaszámlálás – ekkor menjünk fel a tetőre, ahol el kell intéznünk a Nyx-et. Már azt hittétek főellenség nélkül maradtok? Olyan nincs! Szóval, itt jöhet jól a Bomb Switch, ezzel jól megsebesíthetjük a kicsikét, ekkor feltárulkozik – vegyük elő a gránátvetőket és adjunk neki! Jussunk el a dzsiphez, és már végeztünk is.

A SILENT HILL SOROZAT

BEVEZETÉS

Ennek a játékútmutatónak a témája a Silent Hill, a Silent Hill 2: Restless Dreams, a Silent Hill 3, a Silent Hill 4: The Room és a Silent Hill: Experience általános ismertetése, a terjedelem nyújtotta keretek között történő végigjátszásának leírása, illetve a kiegészítő információk jellemzése. Mindezek a történet megértéséhez elengedhetetlenek főleg azok számára, akik nem beszélnek angolul, vagy azon a nyelven, melyek a második résztől felfelé választhatóak.

A Konami és Akira Yamaoka

Mivel bármely játék-útikalauz nem lehet teljes az azt fejlesztő és kiadó cég(ek) pár mondatban történő jellemzése nélkül, álljon alább egy rövid rész a Silent Hillért felelős japán Konami Corporationről, azután pedig annak megvilágítása, hogy maga az alkotó hogyan látja az általa teremtett világot.
Az 1978-ban Kagemasa Kuzoki, a jelenlegi vezérigazgató által Osakában alapított játékcég nagyon gyorsan felvirágzott: egy év múlva már az USA-ba szállította termékeit, és 1984-ig az Egyesült Államokban, Angliában majd Németországban is létrehozta leányvállalatait. Sorban hódították meg a videojáték-ipar PC-s, MSX, a Nintendo Entertainment System által használt, Megadrive, PlayStation, PlayStation2, majd Xbox területeit, hogy így mára a világszerte egyik legismertebb és legnagyobb játékfejlesztő- és kiadó cégévé váljanak. A Silent Hill mellett még a Metal Gear Solid sorozat tette halhatatlanná a Konami nevet.
Maga a sorozat megálmodója, producere és zeneszerzője Akira Yamaoka. Ő a Silent Hill játékok világában hagyományos és igen mélyen gyökerező japán stílusú horrort valósított meg, habár olyan amerikai művészek is hatottak rá, mint David Lynch és Stephen King. Akira szerint a „hollywoodi stílusú" horror a sokkoló képi világra és a gonosz lelkekre fókuszál, míg a japán horror gyújtópontját a láthatatlan ellenfelek, a rossz fenyegetése és a szomorú történet jelenti. Mindig jelen van a lelki fájdalom mindent átható érzése, a sztorit pedig szinte „eláztatják a könnyek".

Yamaoka maga is úgy látja, a Silent Hill középpontjában minden esetben a cselekmény áll, ami azonban elég homályos, és a játékosok az esetek legnagyobb részében nem is értik meg elsőre. Ez arra ösztönzi a befogadókat, hogy maguk kezdjék felgöngyölíteni a történetet, illetve gyártsanak elméleteket, ám ezzel együtt a félelemérzet is feltámadjon bennük. Például a Silent Hill 2-ben kiderül, hogy a főhős megölte a feleségét, habár ő úgy tesz, mintha ezt nem tudná. Következésképpen a játékokban az egyéniség is pusztul, és az ebből következő zavarodottság mélyen felkavaró élményt eredményez.
Ez a kínos érzés azonban csak a japán horror második legfontosabb összetevője. Ám a félinformációkra is szükség van, azaz az alkotónak nem kell mindent megmagyaráznia. Ez nemcsak a sűrű ködre és homályra ad választ, de arra is, a Silent Hill karakterei miért nem határozottan „rosszak". Minden egyes szereplő sokoldalú személyiség, és a velük megtörténő dolgok rendkívüli realitása szintén újabb aspektusa a japán horrornak.
Ami a játék zenei anyagát illeti, Yamaoka a zeneszerzést és a videojáték megalkotását szorosan összetartozónak érzi; a Silent Hillben pedig a zene a történéseket is magyarázza. Például a szörnyek jelenlétét jelző rádiórecsegés a megszokottól való eltávolodást szolgálja, hiszen ezt a hangot idáig senki sem azonosította azzal, amit a Silent Hillben képvisel.
A játékok nagyszámú rejtvényeit Yamaoka nem csupán a Silent Hillnek a „rejtvénymegoldós játékok" típusába való besorolhatóságának tulajdonítja, inkább az interaktív média általánosabb érzetű megvalósításának.
„Amit idáig játéknak hívtunk, talán megváltozott" – teszi hozzá, mellyel a Silent Hill sorozatán végigtekintve csak egyetérteni tudok. Inkább interaktív filmek ezek, mint játékok, melyek megértéséhez a nyelvtudáson túl a játékos legalább 15 éves kora szükséges – a történet nélkül csupán szép zenéről, és a szörnyek legyőzéséről, illetve rejtvényfejtésből álló mászkálós játékról beszélhetnénk, melyre bőven találunk példákat a játékok történetében.

Silent Hill város története

Mivel az egyes játékokban erre nem tértem ki, hiszen általánosan jellemző dolgokról van szó, álljon itt egy táblázat kedvenc horrorvárosunk történetéről, mert enélkül nem lehet teljes ez az útmutató.

Év	Az amerikai történelemben	Silent Hillben
A 16. század előtt		A bennszülött amerikaiak szertartásokat végeznek. Ez a föld a bennszülöttek területének szent helye.
1607 körül	Anglia belekezd Észak-Amerika gyarmatosításába.	
1600-as évek		Telepesek érkeznek Silent Hillbe.
1692	A Salemi Boszorkányok pere Massachussetsben.	
1700-as évek		Titokzatos járvány tör ki, a város elnéptelenedik.
1776	Az Egyesült Államok kinyilvánítja függetlenségét.	
1789	George Washingtont megválasztják.	
1810 körül	Kitör az 1812-es háború.	A város ismét betelepül, mint büntetés végrehajtó gyarmat. Megépül a Silent Hill Börtön és a Brookhaven Kórház.
1820	Maine-t államma nyilvánítják.	Allen Smith megfesti „Vízparti táj" c. festményét.
1830	A bennszülött amerikaiak erőszakos eltávolításának kezdete.	
1840 körül		Bezárják a Silent Hill Börtönt.
1850 körül		Felfedeznek egy szénbányát, majd megnyílik a Wiltse szénbánya, mely a város újjáéledéséhez vezet.
1861	Az Amerikai Polgárháború kitörése.	Chester és fia részt vesznek a háborúban.
1862		A Toluca börtöntábort megnyitják a hadifoglyok számára.
1865	A Polgárháború csúcspontja.	
1866		A börtöntábor a Toluca Börtön nevet kapja.
1890 körül	A bennszülött amerikaiak szervezett ellenállásának vége.	Emberek kezdenek eltűnni városszerte.
1900-as évek		A Toluca Börtönt bezárják, és Silent Hill idegenforgalmi nevezetességgé válik.
1918. november		A „Kis Bárónő" nevű hajó eltűnik.
1939		Furcsa események a Toluca-tavon.
19XX		Silent Hill lakosságának legnagyobb része hirtelen elhalálozik, a fejlesztésen munkálkodó csapat tagjai balesetekben hunynak el egymás után.

1. SILENT HILL 1 (Playstation 1)

1.1 A megjelenés éve, platform(ok), egyéb információk

A Silent Hill a Konami legelső próbálkozása volt a horror játékok műfajában. Bravúros belépő. A játékot a japán cég először Nintendo 64-re akarta kiadni, mégpedig Hybrid Heaven (Felemás Mennyország) címen. A típus rajongóinak később egyik legkedveltebb szériájának első része végül 1999. január 31-én jelent meg, a Sony akkoriban szintén újszülöttként számon tartott, a játékkal nagyjából azonos sikerű karriert befutott játékkonzoljára, a Playstation 1-re, annak egyik legerősebb húzócímeként - ezzel lerakva egy olyan életérzés alapjait, melyet csak a rajongók ismernek, és melynek neve: a Silent Hill jelenség. Az ELSPA által adott életkori besorolása 15-17, illetve 18+, tehát a legalább 15 éves kort betöltött játékosoknak ajánlott.

A többi játékkonzol híveinek, illetve a PC-és játékosoknak jó ideig nem adatott meg a Silent Hill kínálta mély értelmű és ízléses horror élvezete. Csupán 2004 októberében bukkant fel egy, az első résznek PC-s futtatását lehetővé tevő emulátor, melyet a SilentScape Studios fejlesztett ki (azaz jogvédett termékről van szó). Ám mivel ez nem hivatalos PC-s változat, az elkövetkező részekben a Playstation 1-re készült verziót fogom elemezni.

1.2 Bevezetés a Silent Hill első részének történetébe

Az egykor népes üdülőváros, Silent Hill lassú és csendes elnéptelenedésbe süllyedt mostanra, amikor a fejlődés és terjeszkedés legszebb napjai lassan a múlt ködébe vesznek. Ám a 7 évvel ezelőtti tragikus tűzeset emléke még mindig kísért a városlakók körében, és mivel a turistaszezon már régen véget ért, jobbára csupán baljós árnyak vetnek sötétséget a kihalt utcákon.

Harry Mason szívesen indul kései vakációkra kislányával, Cheryllel. Ebben az évben úgy döntöttek, ellátogatnak Silent Hillbe. Mivel Harry autója korábban meghibásodott, csak késő éjszaka érik el a város külső övezetét. Cheryl az apja melletti ülésen szundikál a tőle kapott rajzfüzettel az ölében. Hirtelen egy motorbiciklit vezető rendőrnő tűnik fel, és húz el Harry átlagos sebességgel haladó kocsija mellett.

Nem sokkal később főhősünk megpillantja a motort az út mentén felborulva. Senkit sem látni a közelében. Baljóslatú kép ... Rögtön ezután árnyék bukkan fel a kocsi előtt. Harry rémülten rántja félre a kormányt. Az autó leszáguld az úttest széléről, hogy egy keskeny csatornában álljon meg.

Miután Harry magához tér a baleset következtében elszenvedett ájulásából, sehol nem látja Cherylt. Elkezd hullani a hó, pedig még nem érkezett meg a tél. Vajon hova tűnt el Cheryl?

Harry elindul a távolban kibontakozó város felé ...

1.3 Szereplők

Harrold "Harry" Mason
- **Kora:** 32 év
- **Neme:** férfi
- **Foglalkozása:** író

A játék főszereplője, író és kémregények rajongója. Lányával, Cheryllel magányosan él, miután feleségét egy betegség elvitte a játék eseményei előtt négy évvel. Mint csendes életet élő író, Harry nem járatos a lőfegyverek és az ellenséges hatalommal való küzdelem terén, vagyis a játékos nem az átlagos videojáték szuperhőssel fog találkozni a személyében. Ehelyett hősünknek biztonsága érdekében gyors reflexeire és még gyorsabb lábaira kell hagyatkoznia, valamint használnia kell az eszét a rejtélyek megoldásához, melyek Silent Hillben várnak rá. Mindezeken túl Cheryl is számít rá. Amikor a projekt fejlesztési fázisa először elkezdődött, a kényeztető, kötelességtudó apaszerepe miatt az alkotók a Humbert Mason nevet adták neki, amely a Stanley Kubrick rendezésével készült Lolita c. film hősére utalt. Ám mivel ez egy szokatlan név, az angol csoport megváltoztatta. Alkalmasint „Harry" volt a beceneve annak a srácnak, aki elnevezte a karaktert.

Cheryl Mason
- **Kora:** 7 év
- **Neme:** nő
- **Foglalkozása:** általános iskolai tanuló

Cheryl Harry 7 éves kislánya, pontosabban egyetlen gyermeke, és igazság szerint nincs köztük vérségi kapcsolat. Meglehetősen csendes és szeret rajzolni. Miután édesanyját korán elvesztette, Cherylnek nem volt könnyű eddigi gyermekkora. A Silent Hillben töltendő vakáció az ő ötlete volt. Eltűnése indítja be Harry küldetését, mely a játék elsődleges célja.
A játék készítői eredetileg Doloresnek akarták hívni a Harry karakteréhez hasonló okokból, ám ez a tervük erős ellenállásba ütközött, így elvetették. A név Sheryl Leetől származik, de nincs különösebb jelentősége.

Cybil Bennett
- **Kora:** 28 év
- **Neme:** nő
- **Foglalkozása:** rendőr

A bizarr eseményekben a nyugalom bástyája Cybill Bennett rendőrtiszt. Ő az első ember, akivel Silent Hillbe érkezése után Harry találkozik. Miután a szomszédos városka (Brahms) jelentése szerint minden kapcsolat megszakadt Silent Hilllel, Cybilt küldik ki a helyzet felderítésére. Mivel a néma utcák és a lopakodó veszedelem atmoszférája meghiúsítja tervét, Cybil odaadja Harrynek első fegyverét - egy pisztolyt -, amikor találkoznak a kávézóban. Cybil vezetékneve Lawrencia Bembernekre, egy valós rendőrnőre utal, aki gyilkos volt. Kissé megcsavarták, hogy általánosabban hangozzon. A keresztnév egyrészt Sybil Buck modellre, másrészt Sybil Danning akciósztárra asszociál.

Dahlia Gillespie
- **Kora:** 46 év
- **Neme:** nő
- **Foglalkozása:** ismeretlen

Dahlia Gillespie, aki régóta él Silent Hillben, állítása szerint már azelőtt ismerte Harry helyzetét, mielőtt ő és Cheryl a városkába érkeztek. Titokzatos nő, aki az okkultizmusnak szentelte magát. Különcre való megjelenése és rejtélyes szavai titokzatos szerepet adnak neki. Harry utazásai során egyfajta misztikus kalauz szerepét tölti be, támogatva őt a szükséges felszereléssel. Dahlia a nevét Dario Argento filmrendező előző feleségéről kapta. Argento számos horrorfilmet csinált – pl. a Suspiriát -, a műfaj egyik nagymestere.

Michael Kaufmann
- **Kora:** 50 év
- **Neme:** férfi
- **Foglalkozása:** orvos

Amikor Harry először látogat el az Alchimella Kórházba, összefut az egyetlen doktorral, aki még képes teljesíteni kötelességét. Hideg, komor férfi, aki a délutáni szundikálásából ocsúdva szembesül a káosszal, melybe Harry és Cybil is cseppentek. Teljesen leköti azonban saját dolga, s nem bizonyul igazi segítségnek. A felfegyverzett és bizalmatlan orvos láthatóan megzavarodott a Silent Hill-i bizarr események hatására, akárcsak Harry. De Dr. Kaufmann nyers modora és sietős távozni akarása azt jelzi, hogy talán az egyszerű túlélésnél nagyobb célja is van. Úgy tűnik, többet tud, mint amennyit bevall, és Harry feladata annak kiderítése, a doktornak mennyi köze van Cheryl eltűnéséhez.
A neve Lloyd Kaufman és Michael Herz neveinek kombinációja. A két úr a Troma Studios producere, mely olyan B-kategóriás filmekért felelős, mint pl. a The Toxic Avenger. Nincsen különösebben mély jelentősége.

Lisa Garland
- **Kora:** 23 év
- **Neme:** nő
- **Foglalkozása:** nővér

Silent Hill rémálomba illő világának egyetlen lakosaként Lisa Garland a játék egyik legfontosabb karaktere. Egy nővér, aki az Alchimella Kórházban dolgozott. Az ő feladata volt Alessa ápolása, aki komoly égési sérülései ellenére is életben maradt egy varázslat révén. Lisa bensőséges kapcsolatot alakít ki Harryvel, miközben a férfi számtalan látogatást tesz a város hátborzongató, sötét oldalán. Lisa ártatlansága és őszintesége eredményeképpen Harry egyre több kérdést tesz fel a lánynak a város pokolbeli "másik világáról".
A Lisa név egy színésznőtől származik, aki a Sanguelia c. filmben játszik egy nővért, ugyanakkor gyilkost is. A vezetéknevét Judy Garlandtól, az Óz a nagy varázsló c. film sztárjától vették, aki eltéved egy álomvilágban.

Alessa Gillespie
- **Kora:** 14 év
- **Neme:** nő
- **Foglalkozása:** ismeretlen

Egy fiatal, kék ruhás lány, aki magában hordja az Istent egy hét évvel ezelőtt végrehajtott rituálé következtében. A szertartás pillanatában Cheryl különvált, ám azért, hogy kettejük teste még egyszer egyesülhessen, visszahívták őt Silent Hillbe.
A fejlesztés kezdeti szakaszában az Asia nevet használták a karakterre, melyet az olasz filmrendező, Dario Argento lányától kölcsönöztek. Ám mivel ez egy szokatlan név, végül úgy döntöttek, másikat keresnek neki.

1.4 Teremtmények

> **Megjegyzés:** ezek csak az átlagos, tömegekben előforduló ellenfelek; a főellenfelek jellemzését, és leküzdésük stratégiáját a végigjátszásban találod.

1.4.1. Szárnyas visító (Air Screamer)
- **Terület:** Régi városrész, belváros, üdülőterület
- **Jellemzés:** Repülő teremtmény, amely ötös csoportokban mozog.
- **Metafora:** Ez a kép Alessa egyik kedvenc könyvének, a Conean Doyle írta Elveszett világ egyik rajzáról származik.
- **Stratégia:** Ezek a dínószerű madarak mindenütt felbukkannak az utcákon, és kétségkívül egyike a játék legidegesítőbb teremtményeinek. Szárnyainak verdesését meghallva tudhatod, hogy közeledik. Amikor lecsap Harryre, lábaival alaposan megrúgja. Amikor egy ilyen lény közvetlenül szembe kerül a karaktereddel, jobbra vagy balra kiugorva elkerülheted a sérülést. Ha hátulról érkezik, fuss hullámvonalban, így nem tud megrúgni. Némi gyakorlás után könnyen bele lehet jönni ebbe. Mivel nagyon sok van belőlük, nem annyira fontos minden egyes lényt megölni; ám ha elkerülhetetlennek látod, állj meg és fordul szembe vele, miközben Harryre ront, és végezd ki a pisztollyal. Ezen teremtmények ellen a leghatásosabb a pisztoly, mivel gyorsan lehet vele lőni, és a hatóereje is megfelelő. Körülbelül öt lövés szükséges a visító földre küldéséhez. A vadászpuska is jó választás, mivel nagy a lőtávolsága és pusztító az ereje, ám nem feltétlenül szükséges ezen szárnyas lényekre pazarolnod az egyébként nem túl gyakran felszedhető muníciót.

1.4.2. Pokoli kutya (Groaner)
- **Terület:** Lakóterület, üzleti negyed
- **Jellemzés:** Vékony kutya, vér és bevágások borítják. A szája is véres. A szabadban sűrűn előfordul. Érzékeny a hangra, és a puskalövésre reagál.
- **Metafora:** Elődjei azok a nagy kutyák, amelyeket Alessa ki nem állhatott.
- **Stratégia:** A pokoli kutyákkal egyszerű elbánni, ám elég könnyen elkapják Harryt. Amikor szembetalálkozol egy ilyen szörnnyel, megpróbál rád ugrani. Mivel gyakran csapatokban kószálnak, fontos megtanulnod, hogyan bánj el akár többel is egyszerre. Csalj el egyet a többitől, majd így külön végezz vele. Néhány pisztolylövés elég, ám az acélcső talán még jobb választás, mivel így lőszert spórolsz. Sokszor el is rohanhatsz előlük, és bár valameddig üldözni fognak, meg lehet lógni tőlük. Főleg a játék elején jobb, ha nem is próbálkozol a késsel, még akkor sem, ha nincs muníciód a pisztolyba – csak rohanj!

1.4.3. Démoni gyermek (Demon Child)
- **Terület:** Iskola (normál és alternatív), vidámpark.
- **Jellemzés:** Kicsi, halovány, deformálódott gyerek, késsel a kezében. A feje nyak nélkül látszik kiállni a törzséből. Egy kisgyerek és E.T. kombinációja, jóval kisebb fejjel.
- **Metafora:** Az iskolai rossz emlékeket idézi elő.
- **Stratégia:** Ezek a démonok nemcsak hogy halálos veszélyt jelentenek, de igen gyorsan is mozognak. Késsel támadnak Harryre, és leszögezik a földre néhány másodpercre. Mivel ez egy nagyon erős támadás, muszáj megharcolni velük, mivel elmenekülni előlük nagyon nehéz. A pisztoly remek választás, minden lövés pár pillanatra megállítja őket. Ha jól bánsz az acélcsővel, használd bátran - ez csak akkor nem túl jó, ha egyszerre több démon támad, ilyenkor inkább a pisztolyt válaszd. Amikor feltűnik egy démoni gyermek, hagyd, hogy feléd jöjjön, majd amikor lesújtana a késével, gyorsan ugorj hátra (Négyzet + lefele irány) és kezdd el püfölni – egészen addig, míg meg nem hal.

1.4.4. Csótány (Creeper)
- **Terület:** Alternatív iskola, kórház (normális és alternatív), alternatív városközpont.
- **Jellemzés:** Óriási, sárga-piros svábbogár, sok lába van.
- **Metafora:** Alessa rovaroktól való félelmének kivetülése.
- **Stratégia:** A csótányok inkább csak idegesítő teremtmények, mint komoly veszélyforrások. Ha nem akarsz különösebben sok időt vesztegetni rájuk, egyszerűen rohanj el mellettük. Legtöbbször csapatosan járnak, tehát néha azért muszáj megküzdeni velük. Támadáskor nekirohannak Harrynek és a lábát harapdálják, minimális sebesülést okozva. Egy-két pisztolylövéssel végezhetsz velük.

1.4.5. Szellem (Larvar Stalker)
- **Terület:** Alternatív iskola, vidámpark.
- **Jellemzés:** Kisgyerekre emlékeztető jelenés. Kis, fekete árnyról veheted észre, mely össze-vissza botladozik a földön, mint egy újszülött csecsemő. Néhány másodperc múlva eltűnik.
- **Metafora:** Nevetése előidézi az iskolai kötekedés emlékeit.
- **Stratégia:** Ezek a kis árnyékok tökéletesen békések, Harryre ártalmatlanok. Nincs értelme megtámadnod őket.

1.4.6. Tomboló (Romper)
- **Terület:** Városközpont (normális és alternatív), üdülőterület (normális és alternatív).
- **Jellemzés:** Nagy, majomszerű teremtmény, melyet piszkos, repedezett bőr borít.
- **Metafora:** Alessa felnőttektől való félelmének kivetülése.
- **Stratégia:** Nagyon gyors, így különösen nehéz elfutni előle. Harryt észrevéve üldözik, majd ráugrást követően megragadják és csócsálják. Ez közepes sérülést okoz, de szinte lehetetlen elkerülni. Ugyanakkor elég egy-két lövés a sörétes puskából ahhoz, hogy rendet teremts köztük. Pisztollyal pedig sokáig tart a dolog, valamint az elől el is ugrálhatnak a szörnyek.

1.4.7. Zombi nővér (Puppet Nurse)
- **Terület:** Alternatív kórház, senkiföldje.
- **Jellemzés:** Egyenruhás nővérke, a hátán hatalmas púppal, amely élősdiekkel van tele. Mindegyiknél kés van. Gyorsasága és fizikai ereje ruhájától és a frizurájától függ.
- **Metafora:** Egy nővér, amelyet megszállt valami. Ez a megszállott test ugyanolyan, mint amivé Cybil válik.
- **Stratégia:** A nővérek igen erős ellenfelek, támadásuk erőssége a közepestől a nagyon nagyig változik. Amikor egy ilyen lény észreveszi Harryt, odarohan hozzá, és megpróbálja megszúrni. Ezt megelőzendő még akkor szállj vele szembe, amikor távol van. Pisztollyal nem túl gyorsan boldogulsz, sörétes puskával elég egy-három lövés a rendrakáshoz, vadászpuskával pedig csak egy, de azzal okosabb spórolnod. A lőszert nem igénylő fegyverek közül a kalapács a legjobb választás, kétszer meglendítve nemcsak távol tudod tartani az ellenfeledet, de elég gyorsan földre

is küldheted. A második végigjátszástól kezdve a sziklafúró is jól működik – csupán elindítva tartsd kézben, és hagyd, hogy a nővérkék belesétáljanak, ezáltal lényegében öngyilkosságot követve el.

1.4.8. Zombi doktor (Parasitized Doctor)

- **Terület:** Alternatív kórház.
- **Jellemzés:** Egyenruhás doktor, a nővérekéhez hasonlatos púppal a hátán. Náluk is kés van.
- **Metafora:** Az Alessát ápoló doktorokra asszociál.
- **Stratégia:** Ugyanazon módon támadnak, mint a nővérek, csak erőteljesebben és agresszívabban. A nővéreknél említett fegyvereket használd itt is. Ők egyébként kisebb számban fordulnak elő amazoknál.

1.4.9. Éjszakai repkedő (Night Flutter)

- **Terület:** Alternatív városközpont, alternatív üdülőterület.
- **Jellemzés:** Majdnem ugyanolyan, mint a ködülte Silent Hill légi visító madara, ám inkább egy őskori szárnyas gyíkra hasonlít.
- **Metafora:** A világ átalakulásának befolyása erős; a fejét teljesen elborítják a férgek.
- **Stratégia:** Jellemzői a légi visítóéval azonosak, csak az alternatív világban fordul elő. Erősebbek, és támadásaik is hatékonyabbak. Most is elfuthatsz előlük, ha akarsz, de ha el akarod intézni őket, használd a vadászpuskát. A pisztoly nem túl hatékony.

1.4.10. Féregfejű (Wormhead)

- **Terület:** Alternatív városközpont, alternatív üdülőterület.
- **Jellemzés:** Majdnem ugyanolyan, mint a ködülte Silent Hill pokoli kutyája.
- **Metafora:** A világ átalakulásának befolyása erős; a fejét teljesen elborítják a férgek.
- **Stratégia:** Támadásaik a pokoli kutyáéhoz hasonlítanak, csak azénál erőteljesebbek. Üldözik Harryt, majd ráugorva igyekszenek még a levegőben beleharapni. Az alternatív világokban több az ellenfél, és jobb, ha a lehető legtöbb elől igyekszel elmenekülni. Ha mindenképp meg akarsz ölni egy féregfejűt, használd a pisztolyt vagy a sörétes puskát.

1.4.11. Lógó karom (Hanged Scratcher)

- **Terület:** Csatorna (az üdülőterület felé), csatorna (a vidámpark felé).
- **Jellemzés:** Nagy, zöld rovar, éles karmokkal. Úgy néz ki, mint egy hatalmas béka. Olykor a mennyezetről lóg lefelé.
- **Metafora:** Az Alessa szobájának díszítésére használt egyik rovarfajta képe.
- **Stratégia:** Ezekkel a lényekkel csak a csatornákban találkozhatsz, de nagyon veszélyesek. Karmukkal támadnak Harryre, és súlyos sebeket ejtenek. A talajon és a mennyezeten egyaránt megtalálhatóak, közeledésüket karmaik kopogó hangja jelzi. A kalapács remek fegyver ellenük, főleg, ha egymagukban vannak. Amennyiben csapatosan támadnak és van elég töltényed a sörétes puskához, használd azt, bár ebben az esetben tanácsosabb elszaladni. Csak lassan hullanak le és terülnek el a földön. Pisztolyt nem érdemes használnod, mivel körülbelül öt lövés kell a sikerhez, de további szörnyeket vonzol magadhoz.

1.4.12. Motyogó (Mumbler)

- **Terület:** Csatorna (a vidámpark felé).
- **Jellemzés:** Akkora, mint egy kisgyerek, sárgás-piros bőrrel és hosszú karmokkal mindkét kezén. Nyak nélküli játékmackóhoz hasonlít.
- **Metafora:** Ez a kép a tündérmesék kicsi, ám veszélyes állataitól és kis démonjaitól származik.
- **Stratégia:** Nagyon hasonlít a démoni gyermekre, ám annál rémisztőbb. Támadáskor ráveti magát Harryre, és karmaival súlyos sebet ejthet. Így muszáj megküzdened velük. Ez pisztollyal öt lövésedbe kerül, így most is hatékonyabb és gyorsabb a sörétes puska. A kalapáccsal kettőt csapj a biztos eredményhez.

1.4.13. Láthatatlan démoni gyermek (Invisible Demon Child)

- **Terület:** Senkiföldje.
- **Jellemzés:** Ugyanaz, mint a démoni gyermek, csak árnyékfigura, és láthatatlan. Neki is kése van.
- **Stratégia:** Jellemzői megegyeznek a sima démonéval. Abban tér el attól, hogy átlátszó volta miatt nehéz észrevenni a Senkiföldje sötét folyosóin, viszont a rádiód jelzi őket. A sörétes puska és a kalapács az ajánlott fegyverek.

1.5 Fegyverek és gyógyító tárgyak

A játék során összesen tizenegyféle fegyvert fogsz találni, ebből hetet a legelső végigjátszásod során. Négy lőfegyver és hat lőszert nem igénylő fegyver van, valamint az utóbbiból még egy, amit később fogsz tudni megnyitni. Két másik lőszer nélküli fegyver benzinnel működik, és csak a második végigjátszástól, vagyis a Next Fear (Következő rettegés) játéktól állnak majd ezek Harry rendelkezésére (bár nem fogod tudni használni őket a benzinkanna nélkül, amely szintén egy megnyitható tárgy).

Nézzük tehát sorban a tárgyakat, kezdve a fegyverekkel, majd folytatva a gyógyító italokkal és egyebekkel.

1.5.1. Lőszert nem igénylő fegyverek

A játék összesen hét ilyen fegyveréből ötöt szerezhetsz meg első végigjátszásod során. Miután magadhoz vetted őket, mindig használhatóak lesznek – nem kell hozzájuk lőszer, és nem törnek el. Amikor kezedben van az adott fegyver (válaszd ki a menüben az Equip paranccsal), tartsd lenyomva az R2 gombot, majd nyomd meg az X-et a meglengetéshez vagy a szúráshoz; többszöri lengetéshez vagy szúráshoz tartsd lenyomva az X-et.

- **Konyhakés (Kitchen Knife)**

Egyszerűen a legrosszabb fegyver az egész játékban. Rögtön a pisztoly után fogod megtalálni, a kávézó pultján. A játék elején esetleg használhatod, ha lőszert akarsz spórolni, de ajánlatosabb elfutni, ugyanis csak nagyon közelről lehet vele lesújtani, és nagyon kicsit sebez.

- **Acélcső (Steel Pipe)**

Ez már nagyobb távolságból is használható, és komolyabb sérülést okoz. Főleg a lőszerrel való spórolás érdekében jó döntés a vele való harc a játék első részében. A felfedezésének a helye attól függ, mely nehézségi fokozatot választottad a játék elején. Könnyű és normál fokozaton a Bachman út sikátorának végében fekszik, nehéz módban pedig a Midwich utca északi végén, a szemétkupacban találod.

- **Láncfűrész (Chainsaw)**

Ez már benzines fegyver, és benzinkanna kell a használatához, amely nélkül sajna nem is tudod felvenni. Amikor kézbe veszed, kikapcsolt állapotban van – elindításához le kell nyomnod az R2 gombot. Új szobába érkezve mindig kikapcsol. Kicsit nehéz vele mozogni, de az ereje ellenállhatatlan. Ezt az extra fegyvert a régi városrész Bloch utcájában található Cut Rite Láncfűrészboltban (Cut Rite Chain Saws) tudod felszedni.

- **Légkalapács (Rock Drill)**

Egy másik benzintankkal működő fegyver, bár egyszerre csak egy fegyvert működtethetsz vele az első játékban (később az összeset). A láncfűrésznél erősebb, szintén az R2-vel tudod beindítani. A vele való sebzéshez nem is feltétlenül fontos lenyomnod az X-et, mivel az ellenfelek sokszor maguktól belesétálnak. A régi városrész Bloch utcai hídján levő irányítótorony alsó szobájában vár rád.

- **Kalapács (Hammer)**

Ez egy vészhelyzetben használható – innen a nagy mérete – kalapács a kórházból. A játék talán legerősebb fegyvere. Nagyon nagy sebesüléseket okoz, és támadásod közben az ellenfelek nem is tudnak közel férkőzni hozzád. Néhányszori meglengetése is halált okoz. Az alternatív kórház alagsorában, az áramfejlesztőben (Generator Room) találod, a generátornak támasztva.

- **Fejsze (Axe)**

Elég jó fegyver, bár szintén csak közelről használható, mint a kés, viszont at-

tól eltérően közepesen nagy a sebzési ereje. A nehezebb ellenfelekhez ennél jobb fegyvereket találsz, és lehet, végül nem fogod máshova használni, mint a vízművekhez vezető ajtó lakatjának kinyitására. A második templom oltártermében (Altal Room) veheted fel.

● **Katana (Katana)**
Ezt a titkos fegyvert nem fogod megtalálni az első végigjátszásod során. A katana megnyitásához fejezd be a játékot az egyik jó végződéssel (Good Ending), és az egyik rossz végződéssel (Bad Ending), tehát legalább kétszer kell végigvinned. Viszont ha sikerült szert tenned rá, egy különösen halálos fegyvert tudhatsz magadénak. Hatótávolsága igen nagy. Amennyiben teljesítetted a fenti feltételeket, a kutyaházas házban találod, a bejárati ajtó melletti szobában.

1.5.2. Lőfegyverek

Három olyan lőfegyvert fogsz találni a Silent Hillben, melyek általánosan használt tűzerőid lesznek, valamint később szert tehetsz egy nagyon extrára is. Amikor megszerzel egy lőfegyvert, azt tele tárral veszed fel (a tár tartalma minden fegyvernél más). Később találsz muníciót hozzájuk. Mindegyiknek más a pontossága, a lőtávolsága és a hatóereje, bár az első kettő sötétben romlik, vagyis Harry világos nappal lő a legpontosabban és leghatékonyabban.

● **Pisztoly (Handgun)**
Nagy valószínűséggel ezt fogod a legtöbbet használni. Hatóereje közepes, tárjában tizenöt golyó van. A lőtávolsága elég jó, bár inkább közelre és világosban. Cybiltől kapod meg a kávézóban a játék elején.

● **Sörétes puska (Shotgun)**
Igen halálos, közeli lőtávolságú, nagy körben pusztító fegyver. Hat lőszert tud tárolni, ám nem találsz bele muníciót olyan gyakran, mint a pisztolyhoz, így használd bölcsen, inkább csak a nehezebben leküzdhető ellenségekre, vagy csak a főellenségekre. Jó, ha mindig van legalább tizenöt lőszered hozzá. Az alternatív iskola első emeletének fiú mosdójában találod.

● **Vadászpuska (Hunting Rifle)**
A játék vége felé fogod megtalálni, és a legjobb választás a nehezebb ellenfelek és főellenségek esetén. Nagy erejű, hosszú hatótávolságú fegyver, bár nem minden szituációban hasznos. Hat lőszer jár bele, de nem olyan gyorsan lő, mint a sörétes puska. Használata az utcákon és a főellenségeknél javasolt. A központi városrészben, a hernyóval való csatározás után kapod meg.

● **Szuperfegyver (Hyperblaster)**
Az UFO-végződés (UFO Ending) után válik elérhetővé, ám előtte még öt helyen kell használnod a rovátkolt követ (Channeling Stone), mégpedig:

- ▶ az alternatív iskola tetején,
- ▶ a molylepkével való küzdelem előtt elhagyva a kórházat,
- ▶ Norman motelében, a szobák előtti nyitott térségben,
- ▶ a régi hajóban, bárhol az ablakhoz közel,
- ▶ a régi világítótorony tetején.

Ha ezek megvannak, új játéknál ott lesz rögtön a főmenüben, vagyis nem kell sehonnan sem felszedned – ám csak a HARD nehézségi szinten használhatod. Automatikusan beméri a célpontot, és sosem fogy ki belőle a lőszer, érdemes kipróbálni.

1.5.3. Gyógyitalok, lőszerek és egyéb tárgyak

A lentiekben felsorolt tárgyakat számos helyen fogod megtalálni a játékban, és a leltárban ellenőrizheted ezek számát is.

● **Gyógyital (Health Drink)**
Sokat fogsz találni ebből a játék során. Tisztességes mennyiségű életerőt állít vissza. Használata akkor javasolt, amikor a leltár menü narancssárga, vagy már észrevehetően sárga. Azaz vigyázz, bár sok van belőle, ne pazarold őket feleslegesen. Amikor Harry már nagyon rossz bőrben van, akár kettőt is bevehetsz, ám ehelyett javallottabb inkább az elsősegélycsomag használata.

● **Elsősegélydoboz (First Aid Kit)**
Kevesebb van belőle, mint a gyógyitalból, de hatóereje annál nagyobb: az életerő felét képes visszaállítani. Használd akkor, amikor az életerőd színe piros vagy sötét narancssárga (és lüktet a kontroller). Sötétpiros zónában használj kettőt, de még jobb, ha az ampullát választod – ha van.

● **Ampulla (Ampoule)**
Nagyon ritka, csupán párat fogsz találni belőle a játék során. Teljesen feltölti az életerődet, nem számít, mennyire kevés energiád maradt. Különösen hasznos a főellenségek ellen vívott csatákban. Az ampullával mindig légy nagyon takarékos, és csak kritikus körülmények között használd, bármi egyéb lehetőség híján.

● **Pisztolylőszer (Handgun Bullets)**
Nagyon sok helyen fogsz ilyet találni, ezért nem különösebben problémás a pisztoly használata. Egy-egy tár tizenöt golyót tartalmaz.

● **Sörétes puska lőszer (Shotgun Shells)**
Bár nem olyan gyakori, mint a pisztolygolyó, azért szép számmal találhatsz belőle főleg a játék második felében. Egy tár hat golyót tartalmaz, és muníciót csak azután fogsz lelni hozzá, hogy megtaláltad a sörétes puskát az iskolában.

● **Vadászpuska lőszer (Rifle Shells)**
Kevés van belőle, és az is csak a játék kétharmada után válik felvehetővé, miután magát a vadászpuskát megtaláltad. Egy tárban hat golyó van. A játék legutolsó felében, a Senkiföldjén (Nowhere) érdemes betáraznod alaposan, a végső főellenséggel vívott csatában minden más fegyvernél nagyobb hasznát fogod venni.

● **Elemlámpa (Flashlight)**
A játék kezdetétől benne van a leltárban, fontos alapfelszerelés, a tájékozódást és a harcot egyaránt segíti. Főleg sötétben hasznos, bár a fénye egyes szörnyeket magához vonzza.

● **Zsebrádió (Pocket Radio)**
Egy törött készülék, amivel nem lehet adást fogni, viszont nagy segítség, mert elkezd gerjedni és sisteregni, ha ellenfél tűnik fel a közeledben. A játék elején, a kávézóban fogod felvenni.

● **Rovátkolt kő (Chanelling Stone)**
A kávézó utcájában levő vegyeskereskedésben fogod megtalálni, miután már egyszer végigvitted a játékot, és jó végződést (Good Ending) értél el. Ötször kell használni az UFO végződés előcsalogatásához, azután pedig a szuperfegyver megszerzéséhez.

1.6 Irányítás

3D-s irányítás

A Silent Hillben 3D-s irányítású mozgás van, amely azt jelenti, hogy az előre irányt lenyomva tartva a karaktered abban az irányban indul el, amerre arccal néz. A bal és jobb iránnyal fordul jobbra és balra egy helyben állás és menés közben is. Gyorsan megszokja az is, akinek ez idáig esetleg ismeretlen volt.

Extra opciók (Extra Options)

Ezen menü eléréséhez nyisd meg az opciók (Options) menüt, és nyomd meg az L1 vagy R1 gombot. Az extra opciók menüben olyan dolgokat változtathatsz meg, mint a gyaloglás / futás gombkiosztását. Itt állíthatod be a fegyverek opcióit, a térkép jellemzőit, a vér színét és a nézet irányítását. Miután már legalább egyszer végigjátszottad a játékot, itt lesz lehetőséged a lőszer sokszorosítására is. Ez azt jelenti, hogy a második végigjátszásod során kétszeres mennyiségű töltényt tudsz kilőni a fegyver egyszeri elsütésével. A végigjátszások számától függően ezt az ötös szintig tudod felfejleszteni.

A gyaloglás / futás közti váltás
Alapesetben az előrefele mozgáskor Harry gyalogol, a Négyzetet lenyomva fut. Nem különösebben körülményes lenyomva tartani a Négyzetet a futáshoz, de eléggé kényelmetlen. És szinte állandóan kell majd futnod (illetve érzel rá késztetést a gyorsabb haladás érdekében), még a kis szobákban is. Ezért ajánlatos átkapcsolni az extra opciók menüben a futásra, így a Négyzet lenyomásával a játékban gyalogolni fogsz, amire ugye jóval kevesebb szükséged lesz, így időt és energiát spórolhatsz.

1.6.1 Gombkiosztás (Playstation, Playstation 2 kontrollerei):

Gomb	Funkció
Iránygombok / Bal analóg kar	Mozgás, kurzor mozgatása a menüben / képernyőn
START	Szünet
SELECT	Leltár megnyitása, elfogadás, jelenet átugrása
X	Elfogadás, tárgyak megvizsgálása, támadás, megtiprás vagy rúgás
Négyzet	Futás, védekezés
Kör	Visszavonás, kilépés a menüből / rejtvényből, zseblámpa fel- és lekapcsolása
Háromszög	Visszavonás, gyors térképelőhívás
L1	Oldallépés balra
R1	Oldallépés jobbra
R2	Fegyver előkészítése
L2	A kamerának Harry mögé pozícionálása
L1 + R1	180 fokos fordulat
Lefelé + Négyzet	Hátraugrás
START + SELECT + L1 + R1 + L2 + R2	Finom újraindítás

1.7 Nehézségi szintek

Új játék kezdésekor ki kell választanod egy nehézségi szintet. Ez hatással lesz pár dologra a játék során, leginkább az ellenségek és a főellenfelek egészségi állapotára és sebzési erejére. Ugyanakkor a rejtvények minden nehézségi szinten változatlanok (ez a Silent Hill következő részeiben nem így van). Válaszd hát azt a szintet, amely szerinted neked megfelelő, de mérlegeld azt is, mennyire ismerős számodra a Silent Hill sorozat.

Könnyű (EASY)
A legegyszerűbb mód, a sorozattal csak most ismerkedőknek. Az ellenfelek gyengék, könnyen legyőzhetőek, nemigen gyógyulnak, támadásaik visszafogottak. A főellenségek ereje fele a normálisnak, és kevésbé agresszívek.

Normál (NORMAL)
Igazából ezen a szinten jó játszani, és azoknak ajánlott, akik ismerik a sorozatot. Azok is megpróbálhatják, akik biztosak benne, meg tudják csinálni, mert a friss Silent Hill játékosok számára eléggé nehéz lehet. Ezen a szinten az ellenfelek normális szintű erővel rendelkeznek, közepes tűzerő vagy közepes mennyiségű lőszert nem igénylő fegyver használata kell a leküzdésükhöz. Nem túlzottan, bár számottevően erősek. Átlagos erősségű sérülést okoznak, egyes támadásaik eléggé komolyak. A főellenfelek legyőzése méltányos ideig tart, támadásaik közepes erősségűek.

Nehéz (HARD)
A nehéz módusz ijesztő élmény, és csak Silent Hill veteránoknak, valamint azoknak ajánlott, akik már legalább kétszer végigvitték a játékot. Az ellenfelek a normál szinthez képest jóval erősebbek és erőteljesebben támadnak, egyesek megöléséhez tíz lövés is szükséges. A főellenfelek is sokkal agresszívebbek.

1.8 Előkészületek a játékra: a főmenü magyarázata

Új játék (New Game)
Elég egyértelmű, hogy ezt választva kezdhetsz új játékot, mely a nehézségi szint megállapításával jár. Ám az új játék választása teljesen új játékot jelent, tehát nem fogod tudni a korábbi végigjátszásaiddal megnyitott extrákat használni – ehhez töltsd be a mentett állásaid teljes listáját, majd válaszd a Következő rettegés (Next Fear) opciót a legvégéről, bár ilyenkor a nehézségi szint ugyanaz, mint az előző játéké, azon nem változtathatsz.

Folytatás (Continue)
Ezt leginkább elhalálozás után fogod használni. Ugyanis amikor Harry meghal, a játék kitesz a főmenübe, ahonnan ezen opciót választva nem a legutolsó mentésedtől, hanem azon területről folytatod, melyen meghaltál. Ugyanez történik finom újraindításánál is (gombkombinációját ld. az irányítás táblázatban!).

Betöltés (Load)
Értelemszerűen a memóriakártyádon levő mentéseket töltheted be.

Opciók (Options)

Opció - Választási lehetőségek
- Világosság (Brightness Level) 0-7 szint
- Kontroller konfiguráció (Controller Config) 1-3 típus
- A képernyő pozíciója (Screen Position) X és Y koordinátákkal
- Rezgés (Vibration) Ki / be (On / Off)
- Automatikus töltés (Auto Load) Ki / be (On / Off)
- Hangzás (Sound) Sztereo / Mono (Stereo / Monaural)
- Környezeti hangerő (BGM Volume) (1-16) Beszéd hangereje (SE Volume) (1-16)

Extra opciók (L1 / R1) Választási lehetőségek
- Fegyver irányítása (Weapon Control)
- Megnyomás / Kapcsolás (Press / Switch)
- Vér színe (Blood Color) Normál / Zöld / Lila / Fekete (Normal / Green / Violet / Black)
- Nézet irányítása (View Control) Normál / Fordított (Normal / Reverse)
- Hátrálás megfordulása (Retreat Turn) Normál / Fordított (Normal / Reverse)
- Séta / futás irányítása (Walk / Run Control) Normál / Fordított (Normal / Reverse)
- Automata célzás (Auto Aiming) Ki / Be (Off / On)
- Nézet mód (View Mode) Normál / Első személyű (Normal / Self View)
- Golyó beállítása (Bullet Adjust) (1-5-szörös) (további információk róla az Irányítás fejezetben!)

1.8.1 A leltár menüje (Inventory)

A játék során nagyon sokszor fogsz betérni ide, a fegyverek vagy tárgyak használata céljából. Ám egészségi állapotodat is jelzi. A START gomb lenyomásával juthatsz el ide. A lenti ábra bizonyára hasznos lesz, elsősorban az angolul nem beszélők számára.

- Az Állapot (Status) nyilvánvalóan Harry egészségi állapotát mutatja, az ő arcán keresztül. Ennek a kis képernyőnek a színe jelzi, hogy érzi magát, a zöldtől a sötétpirosig. Értelemszerűen a zöld a legjobb, a sötétpiros a legveszélyesebb. Már a narancsszínűnél elkezd lüktetni a kontroller, tehát nem kell mindig ezt a részt figyelned az egészségi állapot nyomon követéséhez.

- A Felszerelés (Equipment) résznél van a jelenleg kezedben levő fegyver – vagyis itt nincs semmi, ha nem választottál ki semmit. A választás úgy történik, hogy mutass rá a kurzorral a kívánt tárgyra, és válaszd az

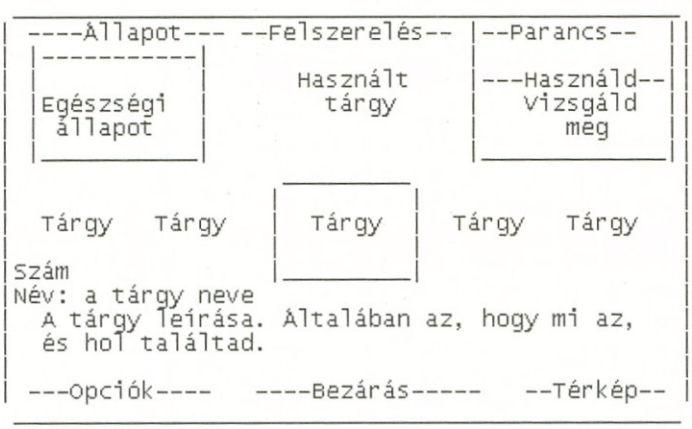
Equip, vagyis a felszerel parancsot. Amikor lőfegyver van kiválasztva, újratöltheted a Reload paranccsal, mely az Unequip, tehát eltevés szó alatt van. Igaz erre sosincs szükséged, mert minden lőfegyver automatikusan betáraz (ha van miből), viszont nehéz csaták alatt érdemesebb innen betárazni, így Harry az így adódó kényszerszünet alatt nem lesz védtelen az ellenfél támadásaival szemben.

- Amikor ráviszed a kurzort egy tárgyra, látni fogsz néhány parancsot a Parancs (Command) fül alatt. A fegyvereknél ez a felszerel (Equip) vagy eltesz (Unequip), lőfegyvereknél pedig ott van az újratölt (Reload) opció is. A gyógyító tárgyaknál van egy használat (Use) parancs, néhány kulcstárgynál pedig a megvizsgál (Look), amellyel közelebbről nézheted meg azt.

- Az opciók (Option) fülnél a fentebb tárgyalt opciók menüjét érheted el a játék közben is.

- A bezárásra (Exit) kattintva léphetsz ki erről a képernyőről, bár ennél egyszerűbb a Háromszög vagy a Kör megnyomása, mely azonnal visszarak a játékba.

- A térkép (Map) a legjobb barátod a Silent Hill sorozatban, amely nélkül könnyen eltévednél, vagy elakadnál a játékban. A térképeket nem kapod alapból, meg kell találnod őket. Ide kattintva is meg tudod nézni az aktuálisat, vagyis ahol éppen vagy, de gyorsabb a játék során egyszerűen a Háromszög gombot megnyomva előhívni.



Mentés / betöltés
A mentés a játék során a jegyzettömbök megtalálásakor történhet. Amikor meglátsz egyet, vizsgáld meg az X-szel, és máris a mentés menüjében vagy. Itt az üres helyek (empty slot) bármelyikében készíthetsz új mentést, és bármelyiket felülírhatod annyiszor, ahányszor csak akarod. Az aktuális mentés a neki megfelelő hely nevével van ellátva. Az első végigjátszás során a betűk fehérek, a következőktől arany színűek (miután a Next Fear-t választottad persze).

Kamera
A játék során a kamera hátulról követi Harryt, így remek nézetet ad a körülötte levő világról. Olykor kissé rendetlenkedik, és szemből vagy oldalról mutatja őt, vagy egy abszolút kellemetlen szögből. Az L2 gomb lenyomásával teheted vissza a nézetet Harry háta mögé.

Feliratok és hangok
A videojelenetek alatt az elhangzott szöveg megjelenik a kép alján, a feliratok nem kapcsolhatóak ki. Amikor egy tárgyat megvizsgálsz, kiíródnak Harry kommentárjai, vagy az is, amikor szimplán csak gondolkodik. Érdemes figyelned a játék környezeti hangjaira és a dalokra is, ezért csavard fel a hangerőt, vagy használj fejhallgatót – a Silent Hill esszenciális részét képezik.

1.9 Végigjátszás

> **Megjegyzés:** ez a végigjátszás az angol nyelvű változatnak normál nehézségi szinten való végigvitele alapján készült. A játékban megjelenő jegyzeteknek csak a magyar fordítását közlöm. Az általános ellenfelek felbukkanásáról nem írok, mivel az azokkal való megküzdés taktikáját a „Teremtmények" fejezet tartalmazza. A főellenségek legyőzésének leírását természetesen megtalálod.

1.9.1. A régi városrész
A nyitó videojelenet véget érése után Harry Mason balesetet szenvedett dzsipjében ébred. Kislánya, Cheryl eltűnt mellőle. Harry kiszáll a kocsiból és besétál Silent Hill városába, hogy megkeresse Cherylt. Míg tart a demo, Harry megpillantja egy kislány árnyékát a távolban.

Megkapván az irányítást kövesd az árnyat a sikátorba, és menj át a két kerítéskapun. A második után környezeted egyre sötétebb lesz. Egy öngyújtó segítségével haladj tovább. Pár hullába ütközöl, melyek láncokra vannak felaggatva a kerítésre. Néhány démoni gyermek támad Harryre, akik ellen most még nem tudsz harcolni. Hősünk előtt elsötétül a világ ...

Magához térve egy kávézóban találja magát, Cybil Bennett rendőrnővel. Cybill átad Harrynek egy pisztolyt (Handgun), majd segítségért siet. Szedj fel mindent, amit itt találsz: két gyógyitalt (Health Drink), a lakóterület térképét (Residental Area Map), és egy konyhakést (Kitchen Knife) a bárpultról. Ugyanitt találsz egy jegyzettömböt is, ahol mentheted a játékállást. Az egyik asztalon találod a rádiót, melyet Harry most még nem akar felvenni, mert szerinte törött. Távozz az ajtón át (menj oda, és nyomd meg a X gombot). Távozáshoz készülődvén a rádió gerjedni kezd. Egy légi visító repülő szörnyeteg esik be az ablakon nagy csörömpöléssel. Öld meg, és most már felveheted a rádiót, mely ezek után mindig jelezni fogja az ellenfél közeledését.

Távozva a kávézóból indulj vissza a sikátor felé, ahol megtámadtak, és vedd fel a pisztoly lőszert (Handgun Bullet) a bal oldalon álló padról. Nézd meg a térképen (Háromszög gomb!), hogy hol állsz éppen. Egy vegyeskereskedés (Convenience Store) van a Bachman és Finney utca északkeleti sarkában. Menj be a boltba. Odabent összesen három gyógyitalt és egy elsősegélydobozt (First Aid Kit) találsz a polcokon. Van egy jegyzettömb is, mentsél, ha akarsz, majd távozz a boltból.

Irány a Finney utca sikátora, majd menj át a bal oldali kapun, és a következőn is. Vedd fel a két tár pisztolylőszert, majd balra tartva találsz egy lapot Cheryl vázlatkönyvéből „To school", azaz *Az iskolába* felirattal. Tehát oda kell menned! A Midwich Általános Iskola (Midwich Elementary School) bejelölődik a térképen. A lap mellett EASY és NORMAL nehézségi szinten megtalálod az acélcsövet (Steel Pipe). Távozz innen a Finney utcára érkezve.

Mivel nyugatra haladva látod, az út elpusztult, indulj délnek a Levin utcán. Vizsgáld meg a kutyaházat – bár Harry nem talál semmi érdekeset, vésd eszedbe a zárt ajtós házat a kutyaház mögött. Haladj tovább a Levin utcán, majd nyugatra a Matheson utcán. Ennek végén találsz egy jegyzetet *Kutyaház*, és *Levin utca* felirattal. Térj vissza a kutyaházhoz, és megint megvizsgálva Harry most megtalálja benne a ház kulcsát (House Key). Menj be vele a házba. Odabent találni fogsz egy elsősegélydobozt, az ebédlőben pisztolygolyókat és mentési lehetőséget, majd a konyhában gyógyitalt. A túlsó ajtó a hátsó udvarra vezet; most még három zár van rajta, és egy térkép mellette. A térképen a *Kulcs az elhomályosodáshoz* felirat áll. A három szimbólum a kulcsok felfedezésének helyét jelöli. Menj tehát ki a házból és kezdd el a keresést.

Térképeden Harry ismét bejelölte az újdonságokat – célod a Finney utca legvége. A Finney utca keleti végében áll egy rendőrautó. Vedd fel a földről a pisztolygolyókat, majd a kocsi csomagtartójából az Oroszlánkulcsot (Key of Lion). Most indulj dél felé a Finney utcából induló sikátorban. Átmenve a széles kapun balra, egy véres kutyafej mellett megtalálod a Favágó kulcsát (Key of Woodman), és egy gyógyitalt. A következő célpont az Ellroy utca –

bár ha szert akarsz tenni két pisztolytárra, menj a Matheson utca melletti sikátorba. Az Ellroy utca végén található véres postaládából tudod felvenni a Madárijesztő kulcsát (Key of Scarecrow), az itteni ház bejárati ajtajánál pedig egy gyógyitalt. Most menj vissza a Levin utcai házba, használd a három kulcsot a hátsó ajtón, és menj át rajta.

Egy jelenetben láthatod, hogy a terület hirtelen elsötétül, és Harry felkapcsolja a zseblámpáját. Két gyógyitalt vehetsz fel a kerti asztalról, majd menj ki a kertkapun. Észak felé haladva, a Midwich utca végén pisztolytöltényt és gyógyitalt találsz a szemétben. A Bloch utcából nyíló sikátorban a kukák tetején gyógyitalt, tovább haladva ismét muníciót találsz. Indulj vissza a Midwich utcára az iskolához, de még ne menj be. Dél felé áll egy iskolabusz, amelyben két gyógyitalt, és egy mentési pontot találsz. Most már beléphetsz a Midwich Általános Iskolába.

1.9.2. A Midwich Általános Iskola (Midwich Elemetary School)

Megjegyzés: ezen a térképen az északi irány jobbra van. Így az északot jobbra, a keletet a térképen lefele irányban értelmezd.

Belépve haladj előre, és vedd fel a térképet a bal oldali vitrinről. A dupla ajtón át irány az előtér, majd a balra levő porta (Reception). Három könyvre vérrel a következőket írta valaki:

10:00
'Alkímia laboratórium'
Arany egy öregember kezében.
A jövő van ott elrejtve,
Cserébe a bölcsek vízéért.

12:00
'Egy hely dalokkal és hangokkal'
Ezüst irányjelző
rejtezik az elveszett nyelvekben.
Az előírt sorrendben találhatsz rá.

5:00
'Sötétség, mely
fojtó hőséget hoz'
Lángok formálta csend
éleszti fel az éhes szörnyeteget.
Tárd fel az idő ajtaját, hogy odacsalogasd az áldozatot.

Ennél a rejtvénynél az idő formátum az iskola udvarán álló Óratorony (Clock Tower) oldalán levő résekre utal, melyekbe két tárgyat kell betenned. Az óra mutatói 10:00 órán állnak, vagyis az alkímiai labort kell először megtalálnod, benne az aranyat, ami a Golden Sun, vagyis Arany nap. Ám előtte menj be az orvosi szobába (Infirmary), vedd fel az elsősegélydobozt és a gyógyitalt, és menthetsz is (jegyezd meg, itt van az egyetlen mentési pont). A térképen láthatod, a 2. emeleten van egy kémia labor, ez a célod, de az odavezető ajtók zárva vannak. Így menj vissza az udvarra, és távozz a nyugati ajtón át. Menj be a raktár (Storage) és a hall között levő szobába, ahol pisztolytöltényt vehetsz fel. Menj ki innen a piros duplaszárnyú ajtón át, majd fel a délnyugati lépcsőn a 2. emeletre.

Az első osztályteremben gyógyitalt találsz. A keleti ajtón mehetsz át a következőbe, majd onnan ki a folyosóra. Itt érdemes betérned a lánymosdóba a pisztolytöltényekért, majd a folyosó végén levő ajtón át menj be a nyugati folyosóra. Első utad a szertárba (Lab Equipment Room) vezessen, ahol vedd fel a lila vegyszeres üveget (Chemical), amely a „bölcsek vize" a versből. Ezután menj a kémiai laborba (Chemistry Lab), és öntsd rá az előbbi üveg tartalmát az arany kézre, mire megkapod az arany medált (Gold Medallion). A könyvtár (Library) következik, ahol vegyél fel egy elsősegélydobozt, majd a túlsó ajtón átmenve folytasd utad. Az egyik osztályteremből pisztolygolyókat vehetsz fel. Menj be az öltözőbe (Locker Room), és vizsgáld meg a zaj forrását. A macskán túl itt már nem lesz más, irány az első emelet az északkeleti (a térképen jobb felső) lépcsőn át.

A felső teremben pisztolygolyók vannak. Innen kijőve kelet felé indulva menj át a lépcsőhöz közeli duplaajtón, így visszatérsz a porta előcsarnokba. Irány az óratorony. Tedd a helyére az arany medált a bal oldalon, mire az óramutatók 12:00 órára állnak. A porta jegyzete alapján ez „a hely dalokkal és hangokkal", vagyis a zeneszoba (Music Room). Menj hát oda.

A zongora helyenként véres billentyűi most elérhetőek. A táblán egy vers olvasható:
A néma madarak meséje

Elsőnek repült a kapzsi Pelikán,
Jutalomra éhesen,
Fehér szárnyak verdesnek.

Utána jött egy csendes Galamb,
Rögtön a Pelikán mögött,
Ám a lehető legmesszebb.

Egy Holló érkezik,
Magasabban repülve, mint a Galamb
Csak hogy megmutassa, képes rá.

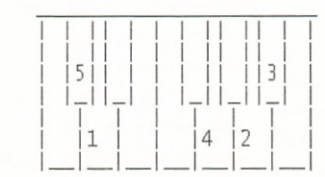
Hattyú siklik be,
Hogy békés helyre leljen
Egy másik madár mellett.

Utolsónak egy Varjú jön,
Gyorsan letelepszik,
Ásít egyet, majd szundít is.

Ki lesz az út mutatója,
Ki lesz a kulcs,
Ki lesz, aki elvezet
Az ezüst jutalomhoz.

A zongorán vannak néma és hangos billentyűk. A versben öt madár kerül említésre. Öt zongorabillentyű néma – ezek a néma madarak (ld. a vers címét). Most már csak a lenyomásuk sorrendjét kell meghatározni. A vers sorai alapján a Galamb van a jobb, a Pelikán a bal végen. A zongorán ez a két billentyű fekete, viszont a két madár fehér, így ők ketten a két szélső, fehér néma billentyű. A Galamb melletti fekete billentyű a Holló, mely a vers szerint magasabban repül a Galambnál, tehát tőle jobbra megy. A maradék fehér néma billentyű a Hattyú, a fekete pedig a Varjú. A lenti ábra alapján még biztosabban be tudod pötyögni a helyes megoldást (a számok szerinti sorrendben):

1 – Pelikán
2 – Galamb
3 – Holló
4 – Hattyú
5 – Varjú



Miután helyesen zongoráztál, a falból egy ezüst medál (Silver Medallion) hull a földre. Menj vissza az óratoronyhoz, és tedd a helyére. A mutatók most már 5:00 órán állnak. A jegyzet alapján ez a „sötétség, mely fojtó hőt hoz" – ami nem más, mint a kazánház (Boiler Room) az alagsorban. Menj oda, majd nyomd meg a gombot a jobb oldali kazánon, így az beindul. Vissza az óratoronyhoz. A lépcső tetején levő ajtó most nyitva van – lépj át rajta. Mássz le a létrán, majd az út végén fel a másikon, és át az ajtón. Hallhattad a szirénát: alternatív világba jutottál.

1.9.3. Az alternatív Midwich Általános Iskola

Megjegyzés: ezen a térképen az északi irány jobbra van. Így az északot jobbra, a keletet a térképen lefele irányban értelmezd.

Harry körül nagyon megváltozott a világ. Újfent az iskolaudvaron vagy. Menj

át a keleti duplaajtón, és be a raktárba (Storage). Vedd fel az itt található gumilabdát (Rubber Ball). A raktár és a hall közti szobában pisztolygolyókat és elsősegélycsomagot találsz. Visszamenve csak észak felé tudsz továbbhaladni. Menj át a duplaajtón, majd a nyugati osztályterembe. Az íróasztalon fekszik egy zöld képeslap (Picture Card), tedd el, majd át a másik terembe, onnan ki a folyosóra. Vedd fel a gyógyitalt a padról. A keleti duplaajtón át juss el az orvosi szobába (Infirmary), ahol egy gyógyitalt, egy elsősegélydobozt és mentési pontot találsz (ezúttal is ez az egyetlen). Ha végeztél, irány az előcsarnok (Lobby), majd továbbmenve dél felé egy kisebb folyosón át ismerős terembe érsz. Vedd fel a gyógyitalt, a két hulla közötti ajtó résébe pedig tedd be a nemrég felvett képeslapot. Lépj be az ajtón.

A veled szemben levő női mosdóba belépve transzportálódsz a 2. emeleti lánymosdóba. Gyere ki onnan, majd be a fiúvécébe, ahol pisztoly- és sörétes puska lőszereket találsz. Vissza a lányvécébe, azon át az 1. emeletre és az ottani hallba. Menj be az 1. emeleti fiúmosdóba. Egy elzárt terület van előtted. Menj át ennek ajtaján, bal oldalról vedd fel a sörétes puskát (Shotgun). Most indulj a tanári szobába (Teacher's Room), ahol pisztolytöltényeket vehetsz fel. Három telefon van az asztalon, melyek Harry szerint nem működnek. Próbálj kimenni a távoli ajtón, mire az egyik csengeni kezd, és Harry felveszi. Majd távozz a túlsó ajtón át. A folyosón végigmenve menj fel a lépcsőn a 2. emeletre. Majd tovább a lépcsőn felfelé, így a tetőre jutottál.

A jobb oldalon egy véres lyukat találsz, benne egy kulcs, melyet most még nem tudsz elérni. A túloldalon egy piros kerék van, melyet megforgatva a vizet ebbe a lyukba tudod majd terelni. Ehhez a kerék jobb oldaláról állj a lyukhoz, és tedd bele a leltáradban levő gumilabdát. Megnyitva a vízelvezető kart a kulcsot elviszi a víz a másik lyukból, de vajon hova? A térkép alapján a földszinti udvar nyugati falához érkezhetett. Menj oda, és vedd fel az osztályterem kulcsát (Classroom Key) innen. Ismét lépj be a nyugati folyosóra a duplaajtón át, vissza a délire, és fel a lépcsőn a 2. emeletre. Itt továbbhaladva vegyél fel az egyik padról egy gyógyitalt. A délnyugati osztályteremben pisztolylőszer van, a mellette levőben pedig sörétes puska golyók. Menj most ki, majd át a keleti ajtón. Lépj be az öltözőbe (Locker Room), vizsgáld meg a szekrényt. A rövid jelenet után menj vissza az ajtó felé, valaminek történnie kell. Most vedd fel a könyvtár mellékszobája kulcsát (Library Reserve Key), és menj ki innen. A déli duplaajtókon, majd a két termen át a kapu másik oldalán vagy. Az északnyugati ajtón át menj a nyugati folyosóra, majd a végén be a könyvtár mellékszobába (Library Reserve) az imént felvett kulccsal. Itt vedd fel az elsősegélycsomagot, valamint a The Monster Lurks (Lopakodó Szörnyeteg) c. könyvet. Menj ki a túloldali ajtón. A pisztolylőszer mellett találsz még egy könyvet a tündérmesék gyíkjáról, a következő szöveggel:

Ezt meghallva az íjjal felszerelkezett vadász ezt mondta: 'Meg fogom ölni a gyíkot.' Ám mikor szemben állt ellenségével, nem támadott rögtön, így gúnyolódva: 'Ki íjed meg egy hüllőtől?' Mire a gyík ezt sziszegte: 'Egyetlen harapással elnyellek.' Majd a hatalmas lény támadásba lendült, száját szélesre tátva. A férfi pont erre várt. Nyugodtan felemelve íját belelőtt a gyík nyitott szájába. A nyíl könnyedén kirepült, egyenesen a védtelen szájba, a gyík pedig holtan esett össze.

Jegyezd meg ezt, később szükség lesz rá. Most menj ki az egyetlen ajtón, és be a bal oldali terembe az osztályterem kulcsot használva. Itt vedd fel a gyógyitalt, majd át a következő terembe. Menj ki az előcsarnokba. A folyosón gyógyitalt találsz egy padon. Most indulj lefelé a keleti lépcsőn, egészen az alagsorig. A kazánházba lépve egy kisebb rejtvény vár megoldásra. A cél, hogy mindkét oldalon úgy forgasd a tolózárokat, hogy egy út keletkezzen az átjutáshoz. Ehhez a jobb oldali závárt forgasd kétszer jobbra, majd a bal oldalit háromszor balra. Ezek után állítsd vissza őket eredeti helyzetükbe, és nyitva áll az út. Egyébként több megoldás van, nem túl bonyolult feladat, előbb-utóbb mindenkinek sikerül, csak némi időt kell rászánni.

Menj végig a keletkezett úton egy liftig, amellyel ereszkedj le. Itt vár a játék első főellensége, egy nagy gyík. A korábban olvasott mese alapján egyértelmű a megoldás: a kitátott szájába kell belelőnöd. Ám ehhez először le kell gyengíteni néhány lövéssel a sörétes puskából, majd ki fogja tátani a száját - ide célozva öt-hat lövés elég a győzelemhez. A csata végét az elhomályosodó képernyő jelzi.

1.9.4 Ismét a normál iskolában

A videojelenet után az alagsori kazánházban találod magad. Vedd fel K. Gordon kulcsát (K. Gordon Key) a földről, majd menj ki. Felmenve a lépcsőn távolból harangszó száll feléd. Harry a térképen bejelöli a Balkán Templomot – ez a következő úti cél. Menj át a duplaajtón a keleti folyosóra. Most érdemes mentened az orvosi szobában. A portánál vizsgáld meg a tanárok listáját – köztük van K. Gordoné is, akinek a kulcsát nemrég megtaláltad. Az ő címe is bejelölődik a térképen. Ideje távoznod az iskolából.

1.9.5. Ismét a régi városrészben

Menj megint az iskolabuszhoz, ismét lesz odabent két gyógyital, és a mentési pont. Indulj a Bradbury utcára, majd északra az onnan nyíló sikátorban. Találsz itt egy fából készült kaput, mely egy udvarra vezet. Az ottani ajtón használd a K. Gordon kulcsot, és menj be a házba. Odabent fel tudsz szedni két pisztolylőszert, és mentési pont is van. Kimenve a ház főbejáratán a Bradbury utca elpusztított részének túloldalán jársz, útban tehát a templom felé. Az elpusztított résznél felvehetsz egy gyógyitalt. A Bradburyn délnek, majd kelet felé tartva egy padon gyógyitalt találsz. Továbbmenve ismét egy sikátor jön, fordulj be. Vedd fel a pisztolylőszert félúton. Az északi végén van egy láncfűrész bolt, melynek kirakatából most még nem tudod felvenni a láncfűrészt, hisz nincs benzintartályod – de jegyezd meg ezt a helyet.

Haladj tovább keletre a templomig. Bemenve a kapun jelenet indul, melyben megismerkedsz Dahlia Gillespie-vel. Átad egy piramist, majd hirtelen eltűnik. Az oltárról vedd fel a Flaurost és a felvonóhíd kulcsát (Drawbridge Key), az oltár mellől pedig a gyógyitalt. Mentési pontot is találsz. Távozz a templomból a főbejáraton. Nem messze innen van egy benzinkút, ott bemenve az ajtón megtalálod a benzintartályt (Gasoline Tank), pisztolylőszert és mentési pontot. A benzinkút mögött pisztoly- és sörétes puska golyók vannak. Ha gondolod, visszamenve most már felveheted a láncfűrészt, bár nemsokára fogsz találni még egy benzinnel működő fegyvert, ami erősebb ennél. Irány a keleti irányban található felvonóhíd, mely a kórház felé vezet. A déli oldalán egy lépcső vezet lefelé, melynek alján elsősegélydobozt és sörétes puska muníciót találsz. Odafent menj a kis irányítófülkéhez, és lépj be. Vedd fel a légkalapácsot (Rock Drill), ha korábban mégsem a láncfűrészt választottad. Menj innen ki, majd tovább a most még felhúzott híd felé. Menj fel az irányítótorony lépcsőin, és be a felső szobába. Itt felveheted a bevásárlónegyed térképét (Shopping District Map), és egy gyógyitalt. Találsz mentési pontot is. Az irányítópanelen levő kulcslyukban használd a felvonóhíd kulcsot, így az leereszkedik. Távozz az irányítótoronyból, majd menj át a hídon.

1.9.6. Silent Hill központjában

A híd túlsó felének északi oldalán gyógyitalt találsz, a lépcsőkön pedig pisztolytöltényt. Folytasd utadat a Sagan utcán, egészen a rendőrségig (Police Station). Odabent az előtérben egy sörétes puska és két pisztoly muníciót találsz, míg a nyugati irodában további pisztoly- és sörétes puskagolyókat és mentési pontot is. Érdekes jegyzet vár rád az íróasztalon és a táblán. Az íróasztalon levő papíron ez áll:

Seals halottkémet felhívtuk. Gucci rendőrtiszt halálának oka valószínűleg nem gyilkosság. Nyilvánvalóan természetes halált halt. Azonban az orvosi leletek szerint Gucci rendőrtisztnek nem voltak korábbi, szívbetegségre utaló tünetei.

A táblán pedig ez olvasható:
A termék Silent Hill egyes területein hozzáférhető. A nyersanyag Fehér Claudia, a régióra jellemző növény. Itt gyártják? A kereskedő = a gyártó?

Kimenve a rendőrőrsről a térképedet nézve juss el a Koontz utcán álló Alchimella kórházhoz (Alchimella Hospital).

1.9.7. Az Alchimella kórház (Alchimella Hospital)

A recepción mentheted a játékot, és figyeld meg a kórház térképét a pult túloldalán (most még nem tudod elvenni). Körbe indulva lövést hallasz ... menj tovább, majd be az első balra eső ajtón. Nézd meg Dr. Michael Kaufmann bemutatkozását, majd miután ő távozott, menj át a Harrytől balra levő ajtón. Az üres szoba túloldali ajtaján át továbbmenve felveheted a térképet és egy elsősegélydobozt a recepción. Menj vissza a vizsgálón (Examination Room) át a gyógyszeres szobába (Medicine Room). Itt csak egy szétvágott újságpapír van. Menj ki, majd be a doktor irodájába (Doctor's Office), ott vedd fel a kórház alagsorának térképét (Hospital Basement Map). Az innen nyíló konferenciateremben (Conference Room) van az alagsor kulcsa (Basement Key). Most menj a konyhába (Kitchen), és vegyél el egy műanyag üveget (Plastic Bottle) a többi közül, valamint gyógyitalt is találsz itt. Vissza a folyosóra, és be az igazgatói irodába (Director's Office), az íróasztal mögött piros folyadék ömlött széjjel. Vizsgáld meg, majd használt a műanyag üveget, így lesz egy üveg ismeretlen folyadék (Unknown Liquid) a leltáradban – nem feltétlenül szükséges lépés, de ez fog hozzásegíteni az egyik jó befejezéshez a játék végén.

A lépcsőháznál használd az alagsor kulcsát, és indulj lefelé. Bemenve a generátorterembe (Generator Room) kapcsold be a generátort, amely a lifteket működteti. Már itt lent beszállhatsz a liftbe, és menj fel a 2. emeletre. A duplaajtók sajna nem fognak nyílni, ahogy a 3. emeleten sem. Lépj hát ismét vissza a liftbe, ahol hirtelen egy 4. emelet gombja is elérhetővé vált. Nem maradván más választás nyomd meg, és lásd, mi következik.

1.9.8. Az alternatív kórház

Harry látomása után a környezet elvéresedik. Menj át a szemben levő duplaajtón, és végig a folyosón. Újabb duplaajtó után megint siess végig a folyosón egy lépcsőházig, onnan le a 3. emeletre. Ha most esetleg visszamennél a 4. emeletre vezető ajtóig, falba ütközöl ... vajon Harry csupán képzelte azt? A 3. emeleten indulj el a nyugat felé vezető folyosón.

A férfiak szobájában (Men's Room) vedd fel a Teknős táblát (Plate of Turtle). A 302-es szobában mentési pontot, sörétes puska lőszert és egy videomagnót találsz, mely utóbbi jelen pillanatban használhatatlan számodra. A 304-es szobában egy gyógyitalt, valamint a falon egy fémlapot találsz. A keleti folyosón folytatva utadat a raktárban (Store Room) pisztolygolyókat, elsősegélydobozt és egy vérrel teli csomagot (Blood Pack) vehetsz fel. A 306-os szobából szerezd meg a Macska táblát (Plate of Cat), és végeztél is ezzel az emelettel. Menj le a 2. emeletre a lépcsőházban.

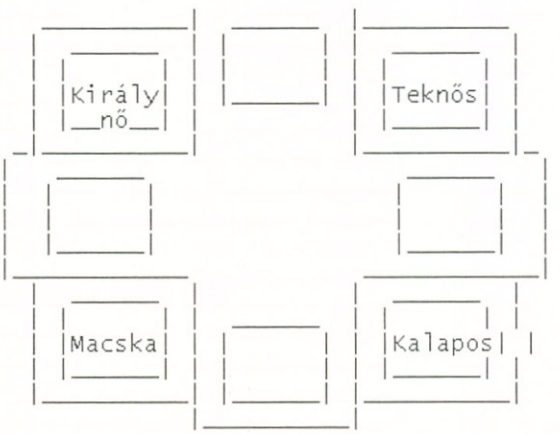
A 201-es szobában egy sárgaréz Zippo öngyújtó vár rád az asztalon. A 204-esben furcsa csápok zárják el előled az utat az újabb tábla felé. Dobd le elé-jük a vérrel teli tasakot, és amíg rávetik magukat, vedd fel a Kalapos táblát (Plate of Hatter). Kijőve innen és délre haladva az előtérbe a nővérek részlegében egy rejtvény zár le egy ajtót. Menj vissza az előtérbe, és a kelet felé vezető folyosó duplaajtaja mellett ismét van egy lista a falon. Egyelőre ne törődj ezekkel, menj vissza ismét a lépcsőházba, majd le az 1. emeletre.

Az irodában pisztolygolyókat, a konyhában gyógyitalt, az igazgatói irodában pedig a Királynő tábláját (Plate of Queen) találod. Menthetsz is itt, ha akarsz. Visszatérve az előtérbe az összetört üdítő automatából három gyógyitalt is felvehetsz.

Most menj fel a 2. emeletre, majd a nővérek részlegében látott rejtvényhez. Itt a négy táblát kell a helyére tenned. Az ajtó melletti jegyzet magyarázza el a helyes sorrendjüket. A szöveg magyar fordítása a következő:

Felhők keringenek a domb felett.
Egy vidám nap ege.
Kesernyés mandarinok.
Szerencsét hozó négylevelű lóhere.
Ibolyák a kertben.
Gyermekláncfű az út mentén.
Elkerülhetetlen alvás.
Elmetszett csuklóból nedv szivárog.

A vers nyolc különböző színről beszél, míg neked négy eltérő színű táblád van. Ám az ajtón négy színes bemélyedés is van, így jön ki a nyolcas szám, utóbbiak segítenek a táblák elhelyezésében. A vers első sora a fehér színre utal. Egyik tábla sem ilyen, az ajtó középső-felső mélyedése viszont igen. A második verssor színe a kék, mely a Teknős tábla színe. A harmadik mondat a narancssárgára utal, mely az ajtón a középső, jobb oldali mélyedés – úgy tűnik, az óramutató járásával megegyező irányban haladunk. A negyedik verssor a zöld színt rejti magában, mely a Kalapos tábla színe. Így a Teknős tábla a jobb felső, a Kalapos tábla a jobb alsó mélyedésbe megy. Az ötödik mondat színe a lila, ez a legalsó középső mélyedés. A hatodik mondat a sárgára utal, ilyen a Macska tábla. A hetedik mondatra a fekete a válasz, ez a bal középső mélyedés. A záró verssor színe a piros, mely a Királynő táblája színe. Így tehát nyolc színt kaptál, ám ebből csak a négy színes táblát kell a helyére tenned. Így nézzen tehát ki a rejtvényed az ajtó kinyitásához:



Menj át az ajtón, majd a műtőbe (Operating Room) jutva szerezd meg az alagsori raktár kulcsát (Basement Store Room Key). Az intenzíven (Intensive Care Unit) vedd fel a fertőtlenítő alkoholt (Disinfecting Alcohol). A folyosón továbbhaladva elsősegélydobozt találsz, majd a 206-os szobán át hagyd el ezt az emeletet belépve a liftbe. Juss le az alagsorba.

Menj be a halottas kamrába (Morgue), ahol ampullát és gyógyitalt találsz. Most irány a generátorház, ahol vedd magadhoz a csákányt (Hammer), utána a raktár ajtajánál használd a nemrég felvett kulcsot. Odabent pisztoly- és sörétes puska töltények tehetők el. A raktár végében álló fakabin jobb oldalához állva told azt meg (X gomb), így egy kis ajtó válik láthatóvá. A mögötte levő titkos helyiségben egy rács van a földön, melyet indák fednek. Használd itt először a fertőtlenítő alkoholt, majd az öngyújtót, így az indák elégnek, és hősünk felnyithatja a rácsot. Irány a lefelé vezető lépcsősor.

Haladj a lenti úton előre, át az ajtón, majd be a balról nyíló első ajtón. Ott a jobb elsőn átmenve egy videokazettát (Video Tape) találsz. Vissza a folyosóra, majd be a balról az utolsó szobába. Itt Harry megtalálja egy fiatal lány, Alessa képét, aki eléggé hasonlít Cherylre. Vedd fel a vizsgáló kulcsát (Examination Room) a fotó mellől. Most hagyd el ezt az alagsort, térj vissza a fenti raktárba. A lifttel juss az 1. emeletre, és a kulcsot használva lépj be a vizsgálóba. Lisa Garlanddal, végre egy élő nővérrel találkozol. Beszélgetésük Harry heves fejfájásával végződik, majd hősünk elájul, hogy később a normális kórház vizsgálójában ébredjen.

Dahlia ismét feltűnik, átad egy kulcsot, és elmondja, hogy a város másik temploma a következő célod. Vedd fel hát a régiségbolt kulcsát (Antique Shop Key), mentsél a recepción, és hagyd el a kórházat a főbejáraton.

1.9.9. Újra Silent Hill központjában

A térképedre tekintve nem látsz régiségboltot, ám a kulcsot megvizsgálva észrevehetsz rajta egy Zöld oroszlán (Green Lion) feliratú fémdarabkát. Tehát keresd meg a térképen az Antique Green Lion elnevezésű boltot, és menj oda. Odafelé a Simmons utca és a Koontz utca hármas útkereszteződésében pisztolytöltényt és gyógyitalt találsz a sikátorban, valamint még egy gyógyitalt a kereszteződésben. A régiségboltba lépve menj le a lépcsőn, és a

lenti ajtót nyisd ki a nemrég kapott kulccsal. Odabent menthetsz, majd a mellette levő szekrényt eltolva egy lyuk válik láthatóvá a falon. Mielőtt Harry megvizsgálná, megjelenik Cybil, akivel kölcsönösen informálják egymást. A jelenet végét követően menj végig a keskeny úton, hogy egy furcsa, oltáros szobába érkezz – talán ez „a másik templom"? Vedd el a fejszét (Axe) a falból, és visszafordulva a lyukba ismét fejfájásos élményben lesz részed.

1.9.10. Silent Hill alternatív városközpontja

Harry az alternatív kórház vizsgálójában ébred, ahol Lisa is feltűnik, aki magyarázatot ad neki a Dahliával kapcsolatos kérdéseire. Rögtön ezután hősünk a régiségbolt alternatív verziójában eszmél fel. Cybil tanácsára az üdülőterületre akar eljutni, de nem tudja, hogyan, így vissza kell menjen a kórházba, hogy Lisát megkérdezze.

Ismét menthetsz itt, ha akarsz, majd ki a sötét éjszakába. Az ellenfelekről most annyit, hogy nagyon sok van belőlük, nem érdemes leállni velük csatázni, inkább rohanj, ahogy csak tudsz. Juss el a Silent Hill Városközpontba (Silent Hill Town Center), mely egy bevásárlóközpont, és mássz be oldalt a lyukon. Az előcsarnokban nincs semmi érdekes, így a mozgólépcsőn felmenve egy üzenetet nézhetsz meg. A 2. emeleten balra haladva menj be a bolt ajtaján, ahol két vadászpuska muníciót és egy elsősegélydobozt találsz, valamint menteni is tudsz. A boltból kimenve és továbbhaladva egy meztelen csigák által csócsált holttestre bukkansz. Közel menve hozzá a padló beszakad Harry alatt, aki egy mély gödörbe esik. Meg kell küzdened a következő főellenséggel, egy hatalmas lárvával.

Először is vedd fel a bal oldali fal mellől a nekitámasztott vadászpuskát (Hunting Rifle). Most szaladj egy biztos pontra – a legjobb a középen levő rácsos felszín - és várj, míg felbukkan a szörny, akkor lőj bele. Figyeld meg, hol megy le a földbe és bukkan fel újra, így tudni fogod, hol jelenik meg legközelebb. Amíg fent van, kb. ötöt lőhetsz bele. Néha sikerül majd rád csapnia, vagy zöld savat fújnia, ezek nem túl nagy sebesülést okoznak. 10-15 vadászpuska golyóval meg tudod ölni a szörnyeteget, aki a csata végén széttöri a közelben található üveget, így biztosítva a továbbjutás lehetőségét Harry számára.

Kimászva tehát a lárva üregéből juss el a közben ráccsá változott „utcákon" a Sagan utcai rendőrségre. Az előtérben vadászpuska- és pisztolylőszereket találsz, és a mentési pont is hasznos. Eképpen némileg pihenve egyet rohanj most az Alchimella kórházhoz. Oda beesve megint menthetsz a recepción. A vizsgálóba lépve megint találkozol Lisával, aki elmondja, a tóhoz az iskola melletti vízművektől lehet eljutni, de ő nem tud veled menni. Távozz a kórházból, és irány a vízművek (Waterworks). A kórház kapuján kilépve haladj az új úton egy lépcsősorig, melyen felszaladva egy kis jelenetet tekinthetsz meg. Utána megjelenik egy óriási molylepke, aki nem más, mint az előző lárva „kibomlott" változata, bosszút keresve.

A csatához érdemes felfutnod a víztoronyra a lépcsőkön, mivel ott nagyobb a hely. Ha még van muníciód, elkezdheted lőni a vadászpuskával ellenfeledet, de kettő-négy lövés után rohanj a tető másik sarkába, így ki tudsz térni a lepke támadásai elől. Így ugyan könnyebb mozogni a sörétes puskával, tehát használd azt, ha kényelmesebb. A lényeg, hogy légy fürge, és ne engedd a lepkét közel magadhoz. Tíz-húsz lövés elég a győzelemhez.

Miután ellenfeled elpusztult, az alternatív világ eltűnik. A lépcsőkön sétálj le az utcára, és a felvonóhídon át menj vissza a régi városrészbe. Miután átértél, a térkép magától megnyílik, mutatva, hogy a vízműveknél állsz, így nem kell odáig gyalogolnod. Az előtted levő kapu lakatját törd szét a fejszével vagy az acélcsővel. Az akna teteje nyitva maradt. Mássz le az ottani létrán a szennyvízcsatornába.

1.9.11. A csatorna (Sewers) - az üdülőterülethez vezető rész

A sarkon jobbra fordulva haladj egyenesen, majd balra. A következő kereszteződésnél balra lemenve gyógyitalt, valamint pisztoly-, sörétes puska és vadászpuskatöltényt vehetsz fel. Most folytasd az utad előre a kereszteződésnél. A kerítésnél menj át az ajtón, majd haladj tovább, el a generátor mellett és fel a lépcsőn. Az íróasztalról vedd fel a csatorna térképét (Sewer Map Connecting To Resort Area), mentsél, és megvizsgálva a kulcsos dobozt megtalálod a csatornakulcsot (Sewer Key) is. Most irány a jobb oldali ajtó, majd a következő, és végig nyugat felé az elágazásig. Most fordulj délnek, és menj egészen a végéig. A kerítésen nyíló ajtón használd a csatornakulcsot, és indulj tovább előre. Az út most kétfelé ágazik – a bal oldali végén van egy elsősegélycsomag, míg a jobb oldalin egy létra, tehát mássz ott fel. Itt is fel tudsz venni egy elsősegélycsomagot, majd menj tovább. Az elágazásnál a keleti út a járható, ahol gyógyital és pisztolylőszer vár rád, mielőtt az út délnek fordulna. A keleti kapu zárva van, kulcsot kell keresned hozzá. Menj nyugat felé a csatornában, és át az első ajtón, majd kelet felé haladva a másikon. Menj tovább nyugati irányban, míg egy véres vizes részhez nem jutsz. Ebben van a keresett kulcs (vizsgáld meg a kulcs felvételéhez). Most menj vissza a korábbi zárt ajtóhoz, és juss át rajta a kulccsal. Mentsd a játékot a hordón, és mássz fel a létrán.

1.9.12. Silent Hill üdülőterülete (Silent Hill Resort Area)

A sarkon túli romos épületnél vadászpuska- és pisztolylőszert, valamint elsősegélydobozt találsz. Az úton előrehaladva az információs tábláról vedd el az üdülőterület térképét (Resort Area Map). Ha jó végződést szeretnél kapni, ne rohanj azonnal a világítótoronyhoz, hanem kutasd át ezt a városrészt is. Így érdemes először Annie bárjába (Annie's Bar) menned. Itt Harry megmenti Kaufmannt egy szörnytől, kicsit beszélnek, majd a doki eltűnik. A bárban két gyógyitalt, mentési pontot, a biliárdteremben pedig Kaufmann kulcsát (Kaufmann Key) és egy receptet (Receipt) találsz. Utóbbit megvizsgálva láthatod, hogy az „Indian Runner" felirat áll rajta, mely egy keletre levő áruház neve. Indulj tehát oda. A bolt ajtajához érve a lakaton pötyögd be a 0473-as számot, ez áll ugyanis a recepten. Odabent vadászpuskalőszert és gyógyitalt találsz, valamint egy naplórészletet, melynek fordítása a következő:

Augusztus 20.
Eljött. Átadtam neki a csomagot, amit a nő hagyott itt.

Szeptember 12.
Megjelent Normanéknál is.
Nem akarok többé az effélékkel érintkezni, de ... minden korábbinál jobban rettegek. Gondoltam arra, hogy itt hagyom a várost, de félek attól, mi történne, ha megtenném.

A falon levő bevásárló listán a 0886-os szám áll, valamint egy kép, mely valamiféle motelt ábrázol. Ám ebben a helyiségben találsz egy kisebb szekrényt is, amelynek fiókját kihúzva egy páncélszekrénykulcsot (Safe Key) vehetsz fel, melyet használj a pénztárgép melletti széf ajtaján. Kábítószert találsz benne, melynek fontos szerepe van Silent Hill jelenlegi történetében, Cybil is említette korábban. A drognak amúgy nincs jelentősége a továbbhaladásodban.

Most indulj a motelhez. A zárt ajtó lakatján írd be a 0886-ot, és nyomd meg az Entert. Odabent egy mágnest (Magnet) találsz a kanapén, a garázsban a motor mellett pedig sörétes puska muníciót és gyógyitalt. Visszatérve a nappaliba az asztalon elolvashatod Norman naplóját:

Szeptember 10.
Elhoztam a csomagot. Azt mondták, legyen nálam egy ideig. Nem akarok belekeveredni, de nem tudok ellenállni sem ... Lehet, hogy neki köze van a polgármester és a többiek halálához.

A nyitott ajtón átmenve menthetsz, majd a hotel épületegyüttesében indulj a 3-as szoba ajtajához, ahol Kaufmann kulcsát használva beléphetsz. Odabent told el a szekrényt, mely alatt egy szűk lyukban kulcs látható. Szedd ki a mágnes segítségével, így megkapod a motorbicikli kulcsát (Motorcycle Key). Ezzel sétálj vissza a garázsban álló motorhoz, ahol e kulcsot használva kinyithatod a benzintartályt. Egy kicsi üvegcse kerül elő. Ekkor Kaufmann viharzik be, és elveszi Harrytől az imént talált tárgyat, majd eltűnik. Mégis sikerült a játék egyik jó végződését megszerezned, így ne búslakodj ezen a dolgon. Menj ki a motelből, és haladj át a Sandford utcai hídon.

1.9.13. Silent Hill alternatív üdülőterülete
A világ megint megváltozik körülötted. Az út északi oldalán indulva sörétes puska lőszert és gyógyitalt találsz. Juss el egészen a tóparton álló fahídig, majd menj fel a hajóra. Odabent Cybillel, majd Dahliával találkozol. Dahlia tanácsára Cybil elvállalja, hogy átkutatja a vidámparkot, míg Harry a világítótorony felé indul. Ám előtte még pisztoly- és vadászpuskalőszert, gyógyitalt és mentési pontot találsz itt a kabinban. A hajóról távozva juss el a világítótoronyhoz. Ott belépve ismét menthetsz, majd menj fel a lépcsőn. Ám odafent Harry ráébred, késve érkezett. Nem érdemes odafent túl sokáig vánszorogni, így menj le és gyere ki a világítótoronyból. Néhány lépés után Harry hirtelen a hajóra kerül. Ideje a vidámparkba látogatnod. A térképen piros nyíl jelzi a követendő célt, mely nem más, mint egy újabb csatornanyílás. Menj oda, és mássz le a létrán.

1.9.14. A csatorna (a vidámparkhoz vezető rész)
Belépve a csatornába megjelenik Cybil, akinek sorsa nem túl szerencsés. Visszakapva az irányítást vedd fel a csatorna térképét (Sewer Map Connecting To Amusement Park), és indulj keleti irányban, majd kanyarodj jobbra. Azon az úton fogsz találni egy gyógyitalt a kereszteződésben, míg a déli leágazásnál még egyet, valamint pisztolytöltényt. Tovább északra, majd nyugat felé. Itt sok szörnnyel fogsz találkozni, így rohanj, ahogy csak bírsz az újabb kereszteződésig, és ott tovább a pallókon. Végül egy létrához érsz. Mássz ki a csatornából.

1.9.15. A Lakeside Vidámpark (Lakeside Amusement Park)
A lyukból kimászva indulj a nyílt rész felé. Válaszd a jobbra induló rácsos utat, majd menj ismét jobbra. Haladj el a zenélő körhinta bal oldalán, majd végig bal oldalon a rács végéig. Ott találsz egy jégkrémes bódét, ahol menthetsz. Hátat fordítva a bódénak rohanj egyenesen előre, majd jobbra ess le néhány lépcsőt. Menj fel a kis lépcsősoron, majd át egy kapun, és fel a körhintára. Jelenet kezdődik, amelyben Harry találkozik a tolókocsiban ülő, megváltozott Cybillel, aki lőni kezd rá. Meg kell küzdened vele.

A legjobb fegyver megint a vadászpuska – ha eleget lőttél vele, és sikeresen elkerülted Cybil támadásait, a hölgy el fogja ejteni a pisztolyát. Ekkor kell használnod a kórházban felvett ismeretlen folyadékot (Unknown Liquid) a leltáradból – menj közel Cybilhez, és kiválasztva használd. Ennek hatására kiszáll Cybilből a gonosz démon, valamint a játékban jobb végződést kapsz. Ha ezt a lépést kihagyod, meg kell ölnöd a lányt (lőj rá tovább), ami rossz végződést fog eredményezni. A csata mindenképp véget ér. Ha megmentetted Cybilt, érdekes információkat váltanak Harryvel. Ezek után, vagy miután megölted őt, Harry elsétál valahova Alessa megtalálása céljából, a Flauros pedig automatikusan felhasználásra kerül. Rövidesen Dahlia is megjelenik, majd mindenkit magába szippant a Flauros ereje.

1.9.16. Senkiföldje (Nowhere)
Harry ismét a kórházban ébred, Lisával egy szobában. Rövid beszélgetésük után Lisa haraggal távozik. Hősünkre ismét fejfájás tör, és hang hallatszik az alagsorból. Menthetsz az asztalon álló jegyzettömbön, majd menj ki. Haladj a liftig, amivel ereszkedj le egy másik szintre. Mivel most nem a kórházban vagy, hanem „sehol" (Nowhere), térképed sincs. A lifttel szemben levő szobában ismét menthetsz, és felvehetsz egy elsősegélydobozt, valamint sörétes puska lőszert. Az óránál lesz majd dolgod, de most hagyd, és menj ki innen.

Odakint néhány ajtón felirat áll, és zárva vannak – kulcsot kell lelned hozzájuk. A jobb oldali utolsó ajtón bemenve menj le a lépcsőn, és át az ottani ajtón. Az osztályteremben menj ki a túlsó ajtón, és vedd fel a csavarhúzót (Screwdriver), valamint a harapófogót (Pliers). Most menj vissza a lépcsőn túl a főfolyosóra, és lépj be a lift melletti bal szobába. Itt a harapófogóval húzd ki a kulcsot a foglalatból, így megkapod Ophiel kulcsát (Key of Ophiel). Ezt használd az Ophiel feliratú ajtón. Jobbra nevek listáját látod, amely ismerős lehet a kórházból. A folyosó északi végén még egy jegyzet olvasható, a keleti ajtó mellett pedig egy lakatot látsz. Rejtvénnyel van tehát dolgod, melynek fordítása a következő:

A Kaszás Listája
35 Lydia Findly
60 Trevor F. White
18 Albert Lords
45 Roberta T. Morgan
38 Edward C. Biggs
Nevek vannak egy kőlapra vésve. A Kaszás listája. Igen, a teljes létszám jelen van, kor szerint növekvő sorrendben fiataltól az idősig. Utána megnyílik az ösvény. Már várja őket az őrjöngő kavargás, a halál lakomája!

A neveket tehát a számok alapján növekvő sorrendbe kell raknod, így az első betűket összeolvasva az ALERT (riadó) szót kapod. Ezt kell beírnod a betűs lakaton, hogy kinyíljon az ajtó. Átmenve a második szobában fel tudod venni Solomon amulettjét (Amulet of Solomon). Visszafelé haladva találkozol Lisával egy szomorú jelenetben. Sajnos ott kell hagynod őt a szobában, és újra belépve oda eltűnik. Ám ekkor veheted fel a naplóját:

Megkértem a doktort, hogy mentsen fel a beteg ápolásának feladata alól. Ez túlságosan furcsa eset. A lány még mindig él, de a sebei nem gyógyulnak. Szóltam az orvosnak, hogy felmondok. Nem dolgozom többé a kórházban. A szoba tele van rovarokkal. Még a zárt ajtókon és ablakokon is behatolnak bosszantásomra.
A kórházhoz ...
Rosszul vagyok. Mindjárt hányni fogok. De semmi nem jön ki. Csak epét hányok.
Vér és genny árad a fürdőszoba csapjából.
Megpróbálom megállítani, de nem lehet.
Gyógyszerre van szükségem.
Segítség ...

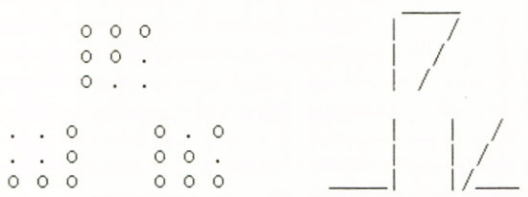
A főfolyosón már csak a Harrytől jobbra eső ajtó vár felnyitásra. Odabent négyzetes kőtömb van egy nagy tárgy tetején – meg kell oldanod az asztrológiai rejtvényt.

Három-három állatjegy van a jobb és bal oldali falon, és további három a nagy oszlopon a szoba belsejében, alattuk billentyűzettel. A falakon levő állatjegyek alatt számokat látsz. Nehéz rájönni, de ezek az állatok végtagjainak számával egyeznek meg. Így az oszlopokon levő állatok végtagjainak számát (nézd meg jól a képeket!) kell beírnod a billentyűzeten. Tehát a Nyilas alá a 6, a Bika alá a 4, az Ikrek alá a 8 kerül. A négyzetes kőtömb leesik az oszlopról.

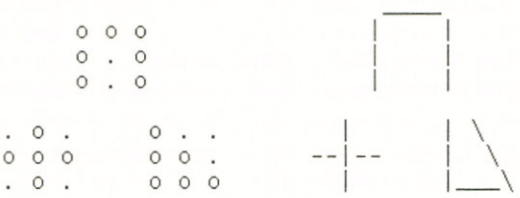
Vedd fel az Idő kövét (Stone of Time), és hagyd el a szobát. Juss vissza a főfolyosóra, és menj be az órás szobába. Használd az óránál az Idő kövét, mire a számlap üvege kitörik. Vedd fel Hagith kulcsát (Key of Hagith), és használd a neki megfelelő feliratú ajtón. A lifttel menj fel a 2. emeletre, és át a duplaajtón az első folyosóra. Bemenve a balról a harmadik ajtón vedd fel Merkúr címerét (Crest of Mercury) és egy vadászpuskalőszert. Odébb találod a Szerződés gyűrűjét (Ring of Contract). Gyere ki innen, és tovább a duplaajtón a sarkon túl. A túlsó ajtón átmenve az 1. emelet másik folyosóján állsz, vagyis oda transzportálódtál. A jobbról nyíló kis szobába lépve vedd fel a pisztolylőszert és a fényképezőgépet (Camera). A folyosó távoli bal utolsó szobájában használd a csavarhúzót az acéllapon. Mögötte egy kulcs van, melyet egyelőre elektromos áram véd. Az alagsor generátorán le kell kapcsolnod az áramot. Liftezz fel a 3. emeletre (most még nincs út az alagsorba). Odafent egy oltár és két festmény kerül eléd.

A bal oldali festmény felirata: *Fény a jövőbe.* A jobb oldalié: *A sötétséget megvilágító fény.* Fényképezd le mindkét képet a fényképezőgéppel, így azokon fehér csíkok jelennek meg három bizonyos alakot formálva. Ezeket az alakokat pötyögd be a szoba két oldalán álló ajtó gombos billentyűzetén, melyek tehát így nézzenek ki:

Bal oldal:



Jobb oldal:



Az így kinyíló bal oldali ajtón belépve megtalálod a madárkalitka kulcsát (Bird Cage Key), a jobb oldaliban pedig egy gyógyitalt és egy botanikus könyvet a Fehér Claudia nevű növényről. Ennek fordítása így szól:

Fehér Claudia. Víz közelében található évelő növény. 10-15 hüvelyk magasra is megnő. Hosszúkás levelek, fehér virágok. A magok hallucinogén hatású anyagot tartalmaznak. Régi feljegyzések szerint vallásos szertartások során használták. Hallucinogén hatása a kulcsa.

Most menj vissza megint a főfolyosóra, ott pedig a madárkalitkás szobába. A kulcsot használva kiveheted Phaleg kulcsát (Key of Phaleg). Menj át a Phaleg feliratú ajtón, majd a jobbról az első szobába. A hűtőből vedd ki Melchior tőrét (Dagger of Melchior), a hiányzó láncszemként pedig használd a Szerződés gyűrűjét a leltárodból. Most irány az ajtó – a hűtő szerencsére nem tud kinyílni, egyébként csúfos véged lenne. Jobbról a második szobában pisztolylőszer és gyógyital vehető fel. A töltött cukorkás zacskót szétszakítva azok szétszóródnak a földön. Vedd fel a földről Bethor kulcsát (Key of Bethor). Menj át a másik ajtón egy máik szobába. Itt megnézheted a nálad levő videokazettát a már egyszer látott videomagnóban. Majd menj ki a folyosóra, és a szemben levő helyiségben vedd le az Ankhot a falról. Az utolsó szoba egy gyermek szobája. A túlsó végében levő ajtón kell elhelyezned öt tárgyat – ám még egy hiányzik, így irány a jobb oldali utolsó ajtó, Bethor szobája, mely a generátorház. Kapcsold le az áramot, így most már meg tudod szerezni a kulcsot a 2. emeletről, mely Aratron kulcsa (Key of Aratron). Menj vissza az 1. emeletre, ott át a Phaleg ajtón, és be a jobbról utolsó szobába, Aratron kulcsa segítségével. Egy újabb jelenet jön, melyben Dahlia, Kaufmann és mások szellemei állnak Alessa betegágya mellett. Vedd fel Ouroboros lemezét (Disc of Oururoboros), és menj át Alessa gyermekszobájába. Használd a nálad levő öt tárgyat a túlsó ajtó mélyedéseiben, mentsél, majd irány a záró felvonás.

Az újabb jelenet után (mely függ az eddigi cselekedeteidtől) meg kell küzdened a játék záró főellenségével. Amennyiben Kaufmann elvette tőled a kis üvegcsét a motel garázsában, az Incubusszal, egy nagy démonnal fogsz küzdeni, ellenkező esetben az Incubatorral, aki egy fehérbe öltözött kislány.

Az Incubusszal szembekerülve először is legyen teljes az életerőd, mivel ez a lény egyetlen csapásával képes megölni. Kezdd el lőni a vadászpuskával egy helyben állva – ha elég gyógyító tárgyat spóroltál össze, akkor ki fogod bírni élve a támadásait a haláláig. Az a lényeg, hogy miután rád csapott a piros villámjával (ezt a piros villódzás jelzi előre), szinte még abban a pillanatban használj valamilyen gyógyító tárgyat, és lőj tovább, amíg kell. Kb. 24 vadászpuska lövés után a szörny meghal. A másik ellenségnél, az Incubatornál ugyanezt a stratégiát használd. Annyi a különbség, hogy ő kék villámokat lő ki. Kb. 15 lövés után holtan esik össze.

A záró főellenség után nyugodtan hátradőlhetsz, hiszen a játék végére értél. Nézd meg a zárójelenetet – mely attól függ, milyen végződést értél el -, a stáblistát, végül az értékeléseket. Viszlát a 2. részben, Silent Hill!

1.10. A játék lehetséges végződései, érdekességek

A Silent Hillnek összesen négy hivatalos és plusz egy különleges vége van. Miután végére érsz a játéknak, és megvárod a stáblistát, egy statisztikát fogsz kapni, és mentheted a játékot. Ezt a mentést visszatöltve további köröket játszhatsz a *Next Fear* módban. Vannak bizonyos fegyverek, tárgyak és végek, amelyeket csak ebben a módban szerezhetsz meg. Minden végigjátszás után különböző végződéseket kapsz, amelyek hozzáadódnak a teljes értékeléshez.

Tárgy	Követelmény
Üzemanyag (Gasoline)	Minimum egy kategóriában a legjobb (sárga) eredmény.
Láncfűrész (Chain Saw)	Megszerezted az üzemanyagot.
Légkalapács (Rock Drill)	Megszerezted az üzemanyagot.
Rovátkolt kő (Channelling Stone)	Good+ befejezés
Katana	Minimum három kategóriában a legjobb (sárga) eredmény.
Szuperfegyver (Hyper Blaster)	A Secret Ending megszerzése.

A szabályos végződések

	Rossz (Bad)	Rossz+ (Bad+)	Jó (Good)	Jó+ (Good+)
Cybil megmentése	Nem	Igen	Nem	Igen
Motorbicikli	Nem	Nem	Igen	Igen

Hogyan mentsd meg Cybilt?
Egyszerűen szerezd meg a műanyag üveget (Plastic Bottle) a normál idősíkban létező Kórház konyhájából (Kitchen), és használd, amikor megtalálod a furcsa folyadékot (Strange Liquid) az igazgatói iroda (Director's Office) padlóján. Használd a folyadékkal teli üveget Cybilen, miközben a Vidámparkban küzdesz vele.

Hogyan találd meg a piros fiolát (Red Vial) a motorbicikliben?
Röviden, a Csatornák (Sewers) átkutatása után ne indulj rögtön a tóhoz, hanem Annie Bárjába (Annie's Bar). Használd, amit ott találtál, menj vissza a motorbiciklihez, és nyisd ki.

UFO-végződés
Ez egy különleges végződés, amelyet a *Next Fear* mód végigjátszása után érhetsz el. Miután eljutottál a Good+ véghez (ld. feljebb), egy rovátkolt kő (Channeling Stone) nevezetű tárgyat találhatsz meg a régi városrész vegyeskereskedésében (Convenience Store), a játék következő körében. Ezt öt különböző helyen kell használni, és az ötödik helyen jelenik meg ez a végződés. Az ezután következő *Next Fear*-ben lesz elérhető a szuperfegyver (Hyper Blaster), amely már a játék elején, automatikusan bekerül Harry felszerelései közé.

Az alábbi öt helyen kell használnod a rovátkolt követ:
- Az átváltozott Iskola (Elementary School) teteje
- A Kórház (Alchemilla Hospital) udvara (közvetlenül a molylepkével való harc előtt)
- Norman Moteljének (Norman's Motel) parkolója
- A Hajó (Boat) hídja (ahol találkozunk Dahliával és Cybillel)
- A Világítótorony (Lighthouse) teteje

1.11. Értékelés

A játék végeztével kapott értékelő képernyőn az alábbiak vannak részletezve:

Tulajdonság Magyarázat

- Mode (nehézségi szint) - Easy, Normal, Hard (könnyű, normál, nehéz)
- Game clear (végigjátszás) - Hányszor vitted végig a játékot az aktuális mentésed alapján.
- Ending (végződés) - A kapott végződésed (ld. feljebb a táblázatot.)
- Saves (mentések) - A mentéseid száma.
- Continues (folytatások) - Hányszor folytattad a játékot Harry elhalálozása után.
- Total time (összidő) - A teljes játékidő.
- Walking distance (gyalog megtett távolság) - A gyalog megtett kilométerek száma.
- Running distance (futva megtett távolság) - A futva megtett kilométerek száma.
- Items (tárgyak) - A lehetséges 204-ből megszerzett tárgyaid száma. Zárójelben az extra tárgyak mennyisége.
- Defeated enemy by fighting - A lőszert nem igénylő fegyverrel megölt ellenfelek száma.
- Defeated enemy by shooting - A lőfegyverrel megölt ellenfelek száma.
- Shooting style (lövési stílus):
  Short range shots (rövidtávú lövések):
  Middle range shots (középátvú lövések):
  Long range shots (hosszútávú lövések):
  No aiming shots (nem célzott lövések): - Nem talált lövések, vagy a szuperfegyver (Hyper Blaster) használata.
- YOUR RANK (a végső értékelés) - A nagy csillagok 10, a kicsik 1 pontot érnek. Összeadva őket megkapod az összpontszámodat. Mindkét soron 10 csillag adható maximálisan.

Arany értékelés

Abban az esetben, ha magas pontszámot értél el, az értékelő képernyőn arany színben jelennek meg a betűk a fehér helyett. Íme a kritériumok az egyes tulajdonságoknál (ezek fordítását nem írom be még egyszer):

Tulajdonság - Kritérium

- Game clear - 5 vagy több
- Ending - Good+
- Saves - 2 vagy kevesebb
- Continues - 1 vagy kevesebb
- Walking distance - Ismeretlen
- Running distance - Ismeretlen
- Items - Több mint 150
- Defeated enemies by fighting - Összesen több mint 300
- Defeated enemies by shooting
- Shooting style: - (Mind a négynek meg kell lennie!)
  Short range shots: - Több mint 0.39
  Middle range shots: - Több mint 0.29
  Long range shots: - Több mint 0.19
  No aiming shots: - Kevesebb mint 0.10

2. SILENT HILL 2 (Playstation 2, Xbox, PC)

2.1. A megjelenés éve, platformok, egyéb információk

A Konaminak számos játékost sikerült meglepnie 1999-ben a Silent Hill sorozat első részével. A 15 évesnél idősebb korosztályt becélzó folytatás két évvel később, 2001 őszén érkezett elsőként Playstation 2-re, céljaként tűzve maga elé a dolgok új szintre történő helyezését – hála az akkori következő generációs konzolok kínálta lehetőségeknek, a széria sokak szerint legjobban sikerült felvonását kaptuk meg. Az Xboxos változat 2001 decemberében, míg a PC-s csak rá egy évvel, 2002 karácsonyán került a boltok polcaira. Az alábbi általános útmutatóban természetesen az egyes platformok közti különbségek is megvilágításra fognak kerülni.

2.2. Prológus

James Sunderland levelet kap három éve elhunyt feleségétől, Marytől. A levél így szól:

Nyugtalan álmaimban látom azt a várost. Silent Hillt.
Megígérted, hogy elviszel oda még egyszer. De soha nem tetted.
Nos, most ott vagyok egyedül ... A mi „különleges helyünkön" ... Várok Rád ...

James így Silent Hillbe megy. A város határában megáll gondolkodni, milyen „különleges helyre" gondolhatott Mary, bár a halottak nem írnak leveleket. Talán a Rózsavíz Park lehet ez, ahol egyszer egy egész napot töltöttek a tavat nézve ... ? Hősünk gyalog sétál be a városba.

2.3. Szereplők

James Sunderland
- **Kora:** 29 év
- **Neme:** férfi
- **Foglalkozása:** ügyvéd

Három évvel ezelőtt szeretett felesége halálosan megbetegedett és meghalt. James üresen, gyászolva és élettelenül tengődött, amikor egy napon különös levele érkezett. A levél küldője Mary Shepherd-Sunderland, elhunyt felesége volt. A rejtélyes levélben felesége arra kéri, találkozzon vele Silent Hillben, a városban, mely sokat jelentett egy időben a párnak. Bár James biztos abban, hogy a felesége halott, mindenképpen utána akar járni, mi áll a levél hátterében.
A fejlesztés korai fázisában két személyisége volt: Joseph és James. A Joseph név állítólag Hasfelmetsző Jack eredeti neve, a James pedig annak származéka. A Marytől kapott levél valójában az ő elméjének illúziója, akit saját kezével ölt meg annak kórházi betegeskedése legvégén, feltehetően az eutanázia parancsának engedelmeskedve. Bűntudata viszi Silent Hillbe.

Mary Shepherd Sunderland
- **Kora:** 25 éves
- **Neme:** nő
- **Foglalkozása:** háziasszony

James három évvel ezelőtt elhunyt felesége. A nevét a Hasfelmetsző Jack ügyben elhíresült Mary Kellyről kapta, aki együtt élt a gyanúsított Josephfel. Mary a játék összes végződésében olyan dolgokat mond Jamesnek, melyek alapján a férfinek rá kell ébrednie tettére.

Maria
- **Kora:** 25 éves
- **Neme:** nő
- **Foglalkozása:** táncosnő

Kívülről Maria pontosan James elhunyt feleségére emlékeztet, de Maria öltözködése és hajviselete teljesen eltérő. Vidám, energetikus személyisége is éppen ellenkező Maryével. Amikor James először találkozik Mariával, nagyon érzékenyen érinti a hasonlóság, és párbeszédük közvetlensége, mely olyan érzéssel töltötte el, mintha évek óta ismernék egymást. Miután Maria megtudja James útjának célját, maga is kíváncsivá válik Maryt és a kutatás eredményét illetően, ezért úgy dönt, csatlakozik Jameshez.
Kezdetben neki is kettős személyisége volt: Mary, és a belőle származtatott Maria. Maria létét annak köszönheti, James elfojtja tudatában felesége, Mary megölését, nem tudván elviselni a bűntudatot.

Angela Orosco
- **Kora:** 19 éves
- **Neme:** nő
- **Foglalkozása:** ismeretlen

James először egy temetőben találkozik vele, és a kezdetektől fogva valami homályos érzés fogja el vele kapcsolatban. Angela gyermekkora óta meg van róla győződve, hogy soha nem lehet boldog. Az iskola elvégzése után elmenekült otthonról, de apja megtalálta és visszakényszerítette. Újra elmenekült, ezúttal Silent Hillbe, ahol teljesen elveszettnek érzi magát.
Az ő neve a Háló c. film hősnőjétől származik. Az „angyal" jelentésű vallásos név nagyon népszerű a hispánok között, a benne foglalt „bevándorló" értelemmel egyetemben. A játékban megtalált újságcikk alapján feltételezhető, hogy Angela nem bírta elviselni apja erőszakosságát, és megölte őt. A gyilkosság érzelmi zűrzavarba lökte, és mivel ő is bűnös, Silent Hill magához hívta.

Laura
- **Kora:** 8 éves
- **Neme:** nő
- **Foglalkozása:** ismeretlen

Konok, csibész kislány, aki öntudatos, hirtelen természetével azt csinál, amit csak akar. James útjába kerül, és láthatóan többet tud Maryről, mint amennyit elmond. Úgy tűnik, ugyanabban a kórházban betegeskedett, mint Mary, és nagyon közel kerültek egymáshoz. Mary szinte saját lányaként szerette Laurát. Talán Laura tudja az igazságot, amire James kíváncsi.
A neve Richard D'Ambrosio Sírás minden nyelven c. filmjéből származik, amely egy fiatal lány küzdelmeit mutatja be a visszaélések ellen vívott csatájában. Laura az egyetlen szereplő, akinek nem terheli bűn a lelkét. Mary után jött Silent Hillbe, számára a város normális, nincsenek benne szörnyek.

Eddie Dombrowski
- **Kora:** 23 éves
- **Neme:** férfi
- **Foglalkozása:** benzinkutas (részmunkaidős dolgozó)

Eddie meglehetősen együgyű, önállóan mamlasz, aki rettenetesen fél attól, hogy baja esik. Gyengéd, csendes személyiségű ember, akinek azonban van egy másik oldala, amelyet nem ural, amikor feldühítik.
A játék fejlesztésének korai szakaszában Eddie egy igazán vidám figura volt, ezért nevét Eddie Murphyről kapta. Végül teljesen átformálták a személyiségét. Eddie-t élete során sokat gúnyolták külseje miatt, mely végül egy dühkitörését eredményezte, amikor megölt egy őt dühösen ugató kutyát, az állat gazdáját pedig lábon lőtte. A rendőrség elől menekülve bűntudat kezdte gyötörni, ezért jöhetett Silent Hillbe.

2.4. Teremtmények

> **Megjegyzés:** ezek csak az átlagos, tömegekben előforduló ellenfelek; a főellenfelek jellemzését, és leküzdésük stratégiáját a végigjátszásban találod.

2.4.1 Kúszó teremtmény (Lying Creature)
- **Terület:** Silent Hill bejárása során nagyon gyakran fogsz velük találkozni.
- **Jellemzés:** Álló pozícióban nem jelentenek azonnali veszélyt, ám ha túl közel engeded őket magadhoz, halálos párát bocsátanak ki. Amikor másznak, általában autók és teherkocsik alatt rejtőznek el, és különlegesen gyors mozgásra képesek. Ebben a helyzetben ritkábban találhatóak meg.
- **Metafora:** A haláltusában vergődő beteg kivetülése.
- **Stratégia:** A pisztoly biztonságos távolságból való használatával leterít-

heted őket, vagy csapd le őket hátulról a palánkkal, illetve az acélcsővel. Ha a földre kerültek, James rájuk taposva végez velük.

2.4.2 Próbababa (Mannequin)

- **Terület:** Silent Hill bejárása során nagyon gyakran fogsz velük találkozni.
- **Jellemzés:** A Próbababáknak csak egy alaptámadásuk van, amikor felső lábaikkal James felé döfnek. Ám légy óvatos - gyakrabban támadnak, mint a Kúszó teremtmények. Figyelmeztetés nélkül szökkenhetnek le háztetőkről és bokrokról, így légy saját magad hátvédje.
- **Metafora:** James természetes sietősségének és hajlamának megtestesülése. Ezért bántalmazza a Piramisfej.
- **Stratégia:** A pisztoly biztonságos távolságból való használatával leterítheted őket, vagy csapd le őket hátulról a palánkkal, illetve az acélcsővel. Ha a földre kerültek, James rájuk taposva végez velük.

2.4.3 Hólyagfejű nővér (Bubble Head Nurse)

- **Helyszín:** Brookhaven Kórház (Brookhaven Hospital), alternatív Brookhaven Kórház és alternatív Silent Hill.
- **Jellemzés:** A Hólyagfejű nővér inkább állva gyors, és a támadóköre nagyon széles. Gyakran kettes-hármas csoportokban járnak, amely különösen zárt helyeken lehet veszélyes.
- **Metafora:** Groteszkül felpuffadt feje rossz irányba néz; Mary kórházi napjainak kivetülése.
- **Stratégia:** Mindig biztosítsd a hátad, amikor összefutsz velük. Ha egy szobába belépve kettőt vagy többet találsz, menj egy sarokba, így csupán szemből tudnak támadni. Az acélcső hosszabb hatókörének köszönhetően jól használható ellenük, ám a pisztoly és a sörétes puska talán még jobb fegyverek, mivel biztonságos távolságból lőhetsz velük. Ha a földre kerültek, James rájuk taposva végez velük.

2.4.4 Csótány (Cockroach)

- **Terület:** Silent Hill, Woodside lakóház (Woodside Apartments), Blue Creek lakóház és Történelmi Társaság (Blue Creek Apartments & Historical Society).
- **Jellemzés:** A parányi lábakban nem igazán van erő, de a sebességük jelenti a valódi veszélyt.
- **Metafora:** Mivel az előző játékban is jelen volt, esetleg a város erejének része.
- **Stratégia:** Ne pazarolj rájuk sok lőszert. A legjobb egyszerűen elkerülni őket, mivel olykor visszavonulnak. Ám ha szükségesnek tartod megküzdeni velük, néhány jól célzott lövés a sörétes puskával a leghelyesebb. Vagy egy megfelelően időzített taposással is elpusztíthatja őket James.

2.4.5 Mandarin (Mandarin)

- **Terület:** Alternatív Silent Hill, Labirintus (Labyrinth) és alternatív Lakeview Hotel.
- **Jellemzés:** Rácsok alól támadnak, a kígyóéhoz hasonló nyelvvel, amely a karjaik végéről nyúlik ki.
- **Metafora:** A mindent elöntő, leküzdhetetlen fájdalmat szimbolizálja, ezért nem állhat a földön.
- **Stratégia:** A leghelyesebb nem pazarolni az értékes lőszert, és egyszerűen elrohanni mellettük. Nagyon könnyen elkerülheted őket azzal, hogy nem állsz meg felettük túl hosszú ideig.

2.5. Fegyverek és gyógyító tárgyak

2.5.1. Lőszert nem igénylő fegyverek

Fapalánk (Wooden Plank)
A Vachss út végében levő sikátorban veheted fel. Használatakor közel kell menned az ellenséghez, és még ekkor sem okoz túl nagy sérülést. Magányosan támadó kúszó teremtményeknél és próbababáknál ajánlott fegyver.

Acélcső (Steel Pipe)
A Texxon Benzinkútnál (Texxon Gas Station) álló autóban találod, amely a Carroll utca és a Nathan sugárút sarkán áll. Gyors, elég hatékony fegyver, főleg ha lőszert akarsz spórolni. Viszont közel kell menned az ellenséghez, és körülményes a használata. Kúszó teremtményeknél, svábbogaraknál és próbababáknál ajánlott.

Nagykés (Great Knife)
A Labirintusban (Labyrinth), a Piramisfej szobájában fogod megtalálni. Ha megfelelően használod, hihetetlenül hatékony hosszabb távolságból is. Viszont nagyon lassú, és különösen nehéz lehet a használata. Komolyabb ellenfeleknél és a Piramisfejnél hatékony fegyver.

Láncfűrész (Chainsaw)
Csak második végigjátszáskor szerezheted meg. Miután a játék elején elhagytad a temetőt, az úton fekvő fatönkben találod - mielőtt meglátnád, meghallod a hangját. Hatékony, és különböző támadásokat intézhetsz vele. Viszont nehéz kézbe venni, és kicsit várni kell, amíg bemelegszik. Bármilyen lassan mozgó vagy egyedül támadó ellenség ellen jó választás.

Hiper spray (Hyper Spray)
Ezt csak a következő esetekben fogod megkapni:

- HARD ACTION mód egyszeri teljesítése, vagy
- kétszer végigjátszás, amelyből legalább az egyik NORMAL módban történt, vagy
- háromszor végigjátszás, tekintet nélkül a pálya nehézségére.

Ha ezek közül bármelyik megvan, a Saul utcán álló lakókocsiban tudod felvenni. Nem kell hozzá muníció, és attól függően, melyik verziójú hiper sprayt szerezted meg, elég hatékony lehet, különösen akkor, ha nehéz helyzetben menekülnöd kell. Igaz, csak rövidtávon használható, és túl sokáig nyomva tartva egyre kevésbé lesz hatékony, míg James a flakon rázásával el nem zárja. Ugyanakkor, ha NORMAL vagy HARD módban játszol, túl gyakori használat esetén James maga fog megsérülni.

Használata a kapott színtől (Colour) függ.

- **Zöld:** Minden ellenfél ellen használható, és egyetlen támadással elpusztítja őket.
- **Sárga:** Absztrakt papa, hólyagfejű nővér, csótány, Eddie (első csatában), kúszó teremtmény és próbababa ellen. Elkábítja az ellenséget, a csótányokat teljesen elpusztítja, előzi az utolsó főellenség molylepkéit, és hatására a próbababák megtámadják egymást.
- **Fehér:** Hólyagfejű nővér, csótány, Eddie (első csatában), kúszó teremtmény és próbababa ellen használható. Elkábítja az ellenséget, a csótányokat teljesen elpusztítja, előzi az utolsó főellenség molylepkéit.
- **Orgonalila:** Minden ellenséget elkábít. Elkábítja az ellenséget, a csótányokat teljesen elpusztítja, előzi az utolsó főellenség molylepkéit, és hatására a próbababák megtámadják egymást.

2.5.2. Lőszert igénylő fegyverek

Pisztoly (Handgun)
A Woodside lakóház (Woodside Apartments) 3. emeletén, a 301-es szobában találod. Gyors, könnyű használni, tíz tár fér bele, és sok lőszert találsz hozzá. Lövés közben mozoghatsz. Sajnos rövid hatótávolságú, és ennek a fegyvernek nincs túl nagy hatása a komolyabb ellenségekre. Kúszó teremtményeknél, svábbogaraknál és próbababáknál ajánlott.

Sörétes puska (Shotgun)
A Brookhaven Kórház (Brookhaven Hospital) 2. emeletén, a női öltözőben (Women's Locker Room) veheted fel. Sok lőszert találsz hozzá. Közvetlen lőtávolságban használva pusztító erejű. Hosszabb ideig tart újratölteni, és csupán hat töltényt használhatsz. Bölcs döntés a gyorsan mozgó ellenfelek elkerülése. Mindenhez ajánlott, ám főleg a hólyagfejű nővérekhez - különösen, ha többen támadnak egyszerre.

Vadászpuska (Hunting Rifle)
A Toluca Börtön (Toluca Prison) fegyverraktárában (Armoury Room) találod. Ez a legerősebb lőfegyver a játékban. Lövés közben nem tudsz mozogni, csak négy töltényt használhatsz, és lassú az újratöltése. Kevés lőszert találsz hozzá, így érdemes spórolni a munícióval. Főleg a komolyabb ellenségekre tartogasd. Látni fogod, hogy a Piramisfej különösen érzékeny erre a fegyverre.

2.5.3. Gyógyító tárgyak, lőszerek

Gyógyital (Health Drink)
Silent Hillben mászkálva szinte mindenütt megtalálható. A közepes és komolyabb sérüléseket egyaránt gyógyítja

Elsősegélydoboz (First Aid Kit)
Habár nem kevés van belőlük, de ezekkel kevesebbet találkozol, mint a gyógyitallal. Lehetőség szerint próbálj takarékosan bánni velük. Egy elsősegélydobozzal bármilyen sérülésből teljesen felépülhetsz, még piros szín esetén is.

Ampulla (Ampoule)
Ez a tárgy csak néhány helyen található meg. Egy ampulla teljesen helyre tudja állítani James egészségi állapotát, legyen bármilyen súlyos is a helyzet.

Pisztolylőszer (Handgun Bullets)
Elég sokat találsz belőle. Viszont csupán tíz töltény fér a pisztolyba, így gyakran kell betáraznod.

Sörétes puska lőszer (Shotgun Shells)
Kevesebb van belőle, mint a pisztolylőszerből. A sörétes puskába hat töltény fér. Ne felejtsd mindig újratölteni, amikor erre lehetőség van, így nem kap el az ellenség, ha kifogytál a töltényből.

Vadászpuska lőszer (Rifle Shells)
Nagyon kevés van belőle, és csak a játék közepétől bukkan elő. A tervezésének köszönhetően nagyon lassú a betárazása, így azt mindig biztos helyen végezd.

2.6. Irányítás

2.6.1. Gombkiosztás Xbox esetén:

Gomb	Funkció
Iránygombok / Bal kar	Mozgás (2D vagy 3D stílusban), kurzor mozgatása a menüben / képernyőn
Jobb kar	Megnyomásával gyógyító tárgy használata
BACK	Menü megnyitása, elfogadás, jelenet átugrása
START	Szünet
A	Elfogadás, tárgyak megvizsgálása, támadás, megtiprás vagy rúgás
Fekete	Futás, védekezés
Fehér	Visszavonás, kilépés a menüből / rejtvényből, zseblámpa fel- és lekapcsolása
Y	Gyors térképelőhívás
X	Oldallépés balra
B	Oldallépés jobbra
Jobb kioldó	Fegyver előkészítése
Bal kioldó	A kamerának James mögé pozícionálása
Bal kioldó + jobb kar	Egyenesen előre nézés
X + B	180 fokos fordulat
START + BACK (3 mp-ig)	Finom újraindítás (a játék során)

2.6.2. Gombkiosztás Playstation 2 esetén:

Gomb	Funkció
Iránygombok / Bal analóg kar	Mozgás (2D vagy 3D stílusban), kurzor mozgatása a menüben / képernyőn
START	Menü megnyitása, elfogadás, jelenet átugrása
SELECT	Szünet
X	Elfogadás, tárgyak megvizsgálása, támadás, megtiprás vagy rúgás
Négyzet	Futás, védekezés
Kör	Visszavonás, kilépés a menüből / rejtvényből, zseblámpa fel- és lekapcsolása
Háromszög	Gyors térképelőhívás
L1	Oldallépés balra
R1	Oldallépés jobbra
R2	Fegyver előkészítése
L2	A kamerának James mögé pozícionálása
L1 + R1	180 fokos fordulat
START + SELECT + L1 + R1	Finom újraindítás

2.6.3. Gombkiosztás PC esetén:

Klaviatúra	Gamepad	Funkció
Nyílgombok	Bal / jobb / fel / le	Mozgás (2D vagy 3D stílusban), kurzor mozgatása a menüben / képernyőn
H	3-as gomb	Megnyomásával gyógyító tárgy használata
I	9-es gomb	Menü megnyitása, elfogadás, jelenet átugrása
P	10-es gomb	Szünet
Szóköz	1-es gomb	Elfogadás, tárgyak megvizsgálása, támadás, megtiprás vagy rúgás
Bal SHIFT	2-es gomb	Futás, védekezés
ESC	4-es gomb	Visszavonás, kilépés a menüből / rejtvényből
L	11-es gomb	Zseblámpa fel- és lekapcsolása
M	5-ös gomb	Gyors térképelőhívás
A	13-as gomb	Oldallépés balra
D	14-es gomb	Oldallépés jobbra
F	8-as gomb	Fegyver előkészítése
E	6-os gomb	Következő fegyver
Q	-	Előző fegyver
R	12-es gomb	Újratöltés
~	-	Fegyver elrakása
F5	-	Gyors mentés
F9	-	Gyors töltés

A fenti irányítást saját ízlésed szerint teljesen megváltoztathatod az irányítási lehetőségek (Control Options) menüben. Válaszd ki a funkciót, amin változtatni kívánsz, nyomd le az ENTER gombot, majd nyomd meg azt a billentyűt vagy gombot, amihez a funkciót hozzá szeretnéd rendelni. Válaszd a Reset menüpontot az alapbeállítások visszaállításához.

Fegyvereidet közvetlenül a billentyűzet számbillentyűiről is kiválaszthatod.
Fegyver Számbillentyű
- Fapalánk - 1
- Acélcső - 2
- Pisztoly - 3
- Sörétes puska - 4
- Vadászpuska - 5

- Nagykés - 6
- Láncfűrész - 7
- Hiper spray 8
- Revolver - 9
- Kínai húsbárd - 0

3D-s irányítás
Alapbeállítás szerint 3D-s irányítású mozgás van, amely azt jelenti, hogy az előre irányt lenyomva tartva a karaktered abban az irányban indul el, amerre arccal néz. Az opciók (Options) menüben megváltoztathatod 2D-sre, amely esetben bármerre futhatsz, nem számít, James merre néz.

Extra opciók (Extra Options)
Ezen menüt az opciók menüből továbblépve érheted el. Az extra opciók menüben olyan dolgokat változtathatsz meg, mint a hanghatások (Noise Effect), illetve a gyaloglás / futás gombkiosztását. Itt állíthatod be a fegyverek opcióit, a térkép jellemzőit, a vér színét és a nézet irányítását. Miután már legalább egyszer végigjátszottad a játékot, itt lesz lehetőséged a lőszer sokszorosítására is. Ez azt jelenti, hogy a második végigjátszásod során kétszeres mennyiségű töltényt fogsz felvenni a lőszer egyszeri felszedésekor. A végigjátszások számától függően ezt a hármas szintig tudod felfejleszteni. A zajszűrő is csak a második játéktól kapcsolható ki.

A gyaloglás / futás közti váltás
Alapesetben az előrefele mozgáskor James gyalogol, a futás gombot lenyomva fut. Nem különösebben körülményes lenyomva tartani az utóbbit a futáshoz, de eléggé kényelmetlen. És szinte állandóan kell majd futnod (illetve érzel rá késztetést a gyorsabb haladás érdekében). Ezért ajánlatos átkapcsolni az extra opciók menüben a futásra, így a futás lenyomásával a játékban gyalogolni fogsz, amire ugye jóval kevesebb szükséged lesz, így időt és energiát spórolhatsz.

2.7. Nehézségi szintek

A Silent Hill 2-vel való játék megkezdése előtt meg kell választanod a játékmenet és a rejtvények nehézségi szintjét.

2.7.1. Játékment (Gameplay Level)

- **Kezdő (BEGINNER)**

Az ellenfelek a leggyengébb fegyver egy-két ütésétől / golyójától is a földre esnek és általában meg is halnak. Nem kell újratöltened a fegyvered, kivéve a folyamatos tüzelést. Ha elkapott egy szörny, James automatikusan kiszabadul a karmai közül. A főellenségek nagyon lassúak és gyengék. Az ellenfelek nem regenerálódnak. Ez a nehézségi szint valóban kezdőknek való, vagyis azoknak, akik még soha nem játszottak a Silent Hill egyik részével sem – egyébként inkább a könnyű (EASY) fokozatot válaszd.

- **Könnyű (EASY)**

Az ellenfelek a fegyver két-három ütésétől / golyójától a földre esnek, de meg kell rugdalnod őket a halálukhoz. A főellenfelek ereje fele a normálisnak. Csak pár szörny regenerálódik.

- **Normál (NORMAL)**

Gyakorlott Silent Hill játékosoknak való. Az ellenfelek a fegyver három-négy ütésétől / golyójától a földre esnek, és meg kell rugdalnod őket a halálukhoz. Az ellenfelek a játék bizonyos pontjain regenerálódnak. A főellenfelek átlagosan erősek.

- **Nehéz (HARD)**

Csak a kihívásokra nyitott Silent Hill veteránoknak! Az ellenfelek a fegyver négy-öt ütésétől / golyójától a földre esnek, és meg kell rugdalnod őket a halálukhoz. Sokat regenerálódnak, olykor fel is kelnek a földről. A főellenfelek különösen erősek.

2.7.2. Rejtvények (Riddle Level)

- **Könnyű (EASY)**

A rejtvények könnyűek, a megoldást elárulják az egyes jegyzetek. Kezdőknek ajánlott.

- **Normál (NORMAL)**

Közepes nehézségű rejtvények, néhány nehezebb. A megoldást nem találod meg sehol, de nem nehéz rájönni. Az általános szint.

- **Nehéz (HARD)**

Nehéz rejtvények, sok gondolkodást igényelnek.

- **EXTRA**

Ez a módusz azután lesz elérhető, hogy mindhárom rejtvény nehézségi szinten végigvitted a játékot. Akkor jön elő, ha a játékmenet és a rejtvény szintjét is nehézre állítod. A rejtvények nagyon nehezek, nagyon sok gondolkodásra lesz szükség a megoldásukhoz.

2.8. Előkészületek, főmenü

Kezdő video
Ebben a csodálatos bevezetőben az első végigjátszáskor nincsenek dialógusok, csak a zene szól. A második játéktól már hallani fogod a beszélgetéseket. Néhány jelenet nincs benne a játékban, ezek csak itt láthatóak.

Új játék (New Game)
Teljesen új játékot kezdesz ilyenkor, a régi mentéseid felülíródnak. Ha már egyszer végigvitted a játékot, az értékelésedet tartalmazó mentés megnézése után kezdj új játékot, így az újrajátszással megszerezhető extrák életbe lépnek.

Folytatás (Contine)
Csak akkor tudod használni, ha már van elmentett fájlod. Általában James elhalálozásakor van értelme használni, mivel a főmenüből ez az opció gyorsabban tölti be a legutolsó mentésedet. Korábbi mentéseket, vagy más játék mentéseit csak a betöltés (Load) segítségével tudod indítani.

Betöltés (Load)
A betöltő képernyő segítségével történik, választhatsz, melyik fájlt akarod visszatölteni.

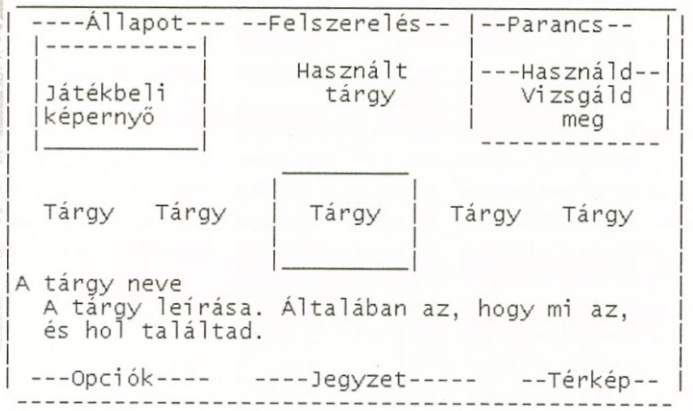
Opciók (Options)

Opció - Választási lehetőségek
- Világosság (Brightness Level) - 0-7 szint
- Gombkiosztás (Button Config) - Platformonként eltérő típusok
- A képernyő pozíciója (Screen Position) - X és Y koordinátákkal
- Az irányítás típusa (Control Type) - 3D-s, 2D-s (3D Type, 2D Type)
- Rezgés (Vibration) - Ki, enyhe, normál, erős (Off, Soft, Normal, Hard)
- Automatikus töltés (Auto Load) - Ki, be (On, Off)
- Nyelv (Language) - Angol, francia, német, olasz, spanyol, japán (English, French, German, Italian, Spanish, Japanese)
- Hangzás (Sound) - Hangszóró, fejhallgató, mono (Speaker, Headphone, Monaural)
- Környezeti hangerő (BGM Volume) - (1-15)
- Beszéd hangereje (SE Volume) - (1-15)

Extra opciók - Választási lehetőségek
- Fegyver irányítása (Weapon Control) - Normál, kapcsolás (Normal, Switch)
- Vér színe (Blood Color) - Normál, zöld, lila, Fekete (Normal, Green, Violet, Black)
- Séta / futás irányítása (Walk / Run Control) - Normál, fordított (Normal, Reverse)
- Nézet irányítása (View Control) - Normál, kapcsoló (Normal, Switch)

- Golyó beállítása (Bullet Adjust) - (1-3-szoros) (további információk róla az Irányítás fejezetben!)
- Hanghatások (Noise Effect) - Ki, be (Off, On)

A leltár menüje (Inventory)
A játék során nagyon sokszor fogsz betérni ide, a fegyverek vagy tárgyak használata céljából. Ám egészségi állapotodat is jelzi. Playstation 2-n a START, Xbox-n a BACK, PC-n az I gomb lenyomásával juthatsz el ide. A lenti ábra bizonyára hasznos lesz, elsősorban az angolul nem beszélők számára.



Az Állapot (Status) James egészségi állapotát mutatja, az aktuális játék képén keresztül. Ennek a kis képernyőnek a színe és / vagy statikussága jelzi, hogy érzi magát, a zöldtől a sötétpirosig. Értelemszerűen a zöld a legjobb, a sötétpiros a legveszélyesebb. Már a narancsszínűnél elkezd lüktetni a kontroller (ha engedélyezted a vibrációt), tehát nem kell mindig ezt a részt figyelned az egészségi állapot nyomon követéséhez.

A Felszerés (Equipment) résznél van a jelenleg kezedben levő fegyver – vagyis itt nincs semmi, ha nem választottál ki semmit. A választás úgy történik, hogy mutass rá a kurzorral a kívánt tárgyra, és válaszd az Equip, vagyis a felszerel parancsot. Amikor lőfegyver van kiválasztva, újratöltheted a Reload paranccsal, mely az Unequip, tehát eltevés szó alatt van.

Amikor ráviszed a kurzort egy tárgyra, látni fogsz néhány parancsot a Parancs (Command) fül alatt. A fegyvereknél ez a felszerel (Equip) vagy eltesz (Unequip), lőfegyvereknél pedig ott van az újratölt (Reload) opció is. A gyógyító tárgyaknál van egy használat (Use) parancs, néhány kulcstárgynál a használat és a kombinál (Combine) utasításon túl pedig a megvizsgál (Examine), amellyel közelebbről nézheted meg azt.

Az opciók (Option) fülnél a fentebb tárgyalt opciók menüjét érheted el a játék közben is.

A jegyzetek (Memo) nagyon fontosak a rejtvények megoldásához. Minden jegyzet és fontos kép, amit James olvasott vagy megnézett, itt kerül eltárolásra, tehát bármikor megnézheted, ha elfelejtettél volna valamit.

A térkép (Map) a legjobb barátod a Silent Hill sorozatban, ami nélkül könnyen eltévednél, vagy elakadnál a játékban. A térképeket nem kapod alapból, meg kell találnod őket. Ide kattintva is meg tudod nézni az aktuálisat, vagyis ahol éppen vagy, de gyorsabb a játék során a megfelelő gombot megnyomva előhívni. Bejelölődik rajta, mely ajtókon mentél át, vagy melyek vannak zárva, és a fontosabb szimbólumok is láthatóak.

Mentés / betöltés
A mentés a játék során konzol esetén a piros, négyzet alakú lapok megtalálásakor történhet (PC-nél bármikor menthetsz). Amikor meglátsz egyet, vizsgáld meg, és máris a mentés menüjében vagy. Itt az üres helyek (empty slot) bármelyikében készíthetsz új mentést, és bármelyiket felülírhatod annyiszor, ahányszor csak akarod. Az aktuális mentés a neki megfelelő hely nevével van ellátva. Az első végigjátszás során a betűk fehérek, a következőktől arany színűek. Amikor végigviszel egy játékot, a végződést tartalmazó fájlt csupán a neki megfelelő kezdőbetű jelzi, így:
L = Leave
M = Maria
W = In Water
R = Rebirth
D = Dog
U = UFO (csak a Platinum kópiáknál!)
X = Altörténet (csak a Platinum kópiánál!)

Kamera
A játék során a kamera hátulról követi Jamest, így remek nézetet ad a körülötte levő világról. Olykor kissé rendetlenkedik, és szemből vagy oldalról mutatja őt, vagy egy abszolút kellemetlen szögből. Playstation 2-n az L2, Xboxon a bal kioldó gomb lenyomásával teheted vissza a nézetet James háta mögé.

Feliratok és hangok
A videojelenetek alatt az elhangzott szöveg megjelenik a kép alján, a feliratok nem kapcsolhatóak ki. Amikor egy tárgyat megvizsgálsz, kiíródnak James kommentárjai, vagy az is, amikor szimplán csak gondolkodik. Érdemes figyelned a játék környezeti hangjaira és a dalokra is, ezért csavard fel a hangerőt, vagy használj fejhallgatót – a Silent Hill esszenciális részét képezik.

2.9. „A Letter from Silent Heaven" c. főjáték végigjátszása

> **Megjegyzés:** ez a végigjátszás az angol nyelvű változatnak normál nehézségi szinten való végigvitele alapján készült. Helyhiány miatt a különböző nehézségű rejtvényeknek csak a fordítását és a megoldását közlöm, a magyarázatot el kell hagynom. Az általános ellenfelek felbukkanásáról sem írok, mivel az azokkal való megküzdés taktikáját a „Teremtmények" fejezet tartalmazza. A főellenségek legyőzésének leírását természetesen megtalálod.

2.9.1. A délkeleti völgyből Silent Hillbe
A videojelenet véget érése után a leltáradba kerül Mary levele (Letter From Mary) és a fényképe (Photo of Mary). A játék befejezéseit magyarázó résznél megtekintheted, melyiket mikor érdemes vagy nem érdemes megvizsgálni.

A mosdóból távozva újabb jelenet jön, melynek végeztével vedd ki James kocsijából Silent Hill térképét (Map of Silent Hill). Indulj nyugat felé, majd le a lépcsőn. Az úton haladj tovább egy kútig, ami mentési pont is egyben (vizsgáld meg, ha menteni akarsz). Átmenve a kapun kövesd az utat egy temetőkertbe. A sírok között James egy jelenetben találkozik egy fiatal nővel, akitől eligazítást kap Silent Hill felől. Miután vége, távozz innen az északnyugati kapun. Hamarosan beérsz a városba a Wiltse úton, mely a Sanders utcába torkollik. A kereszteződésnél van egy virágbolt, mely előtt az asztalon elsősegélydoboz vár rád. A Sanders és a Lindsey utca kereszteződésében is van egy gyógyital, a Lindsey utca keleti oldalán levő garázs előtt szintén.
A Vachss utcán levő elkerített területen tudsz menteni, és itt további két gyógyitalt találsz. Utána menj végig a Vachss úton egészen az építkezési területig. A palánkok között átlépve felveheted a rádiót, majd egy szörnnyel való megküzdés céljából James felveszi első fegyverét, a papalánkot (Wooden Plank).

Ha végeztél, irány a Lindsey utca. A Katz utcai kereszteződésben van egy nehezen olvasható felirattal ellátott emlékmű. A Saul utcából nyíló Martin utcán találsz egy gyógyitalt, oda felé haladva a Happy Burger keleti oldalán pedig egy elsősegélydobozt. A Saul utca végén álló lakókocsiban találsz egy jegyzetet, melyen az áll: *Neely bárjában várok rád.* Nézd meg a pulton levő térképet, mire a sajátodon egy kérdőjel jelenik meg a Martin utca felett. Menthetsz is itt, majd irány Neely bárja. Ott furcsa felirat van az ablakon: *Itt egy LYUK volt. De mostanra eltűnt.* Most menj a Martin utcára, vedd fel a

gyógyitalt, majd észak felé haladva egy hullára akadsz (ezt jelölte a kérdőjel). Vedd fel mellőle az apartman kapukulcsot (Apartment Gate Key). A Neely utca északi végébe tartva újabb hullát találsz, mely mellett papírlapok fekszenek. A szövegek fordítása a következő:

Le szeretnék írni mindent, amire idáig rájöttem. Talán segíteni fog neked abban, hogy kijuss innen. Ha ezt olvasod, talán én már halott vagyok.

Láttam azokat a démonokat. Ott voltak, ebben biztos vagyok. Ám a barátom azt mondja, nem látott semmit. Ha ez igaz, azt jelenti, hogy amit láttam, csupán illúzió volt? Vajon az a démon, aki emberi lényeket evett, valódi volt, vagy csupán hallucináció... Egy dolgot tudok biztosan, minden reményemet elvesztettem.

Úgy tűnik vonzódnak a fényhez. Ezért akiknek fényre van szükségük a sötétben, a szörnyek áldozatai lesznek. A démonok a hangra is érzékenyek. Ha életben akarsz maradni, jobb, ha csendben üldögélsz a sötétben. Ám lehet, hogy még ez sem ment meg téged.

Ha meg akarsz küzdeni velük, a legfontosabb, hogy megőrizd a nyugalmadat. Veszélyes dolog lövöldözni, miközben a félelem ráz. Célozd be jól a teremtményt, majd húzd meg a ravaszt. Utána ne felejtsd teljesen kivégezni őket. Azt hiszem, a legtöbb szörnyet meg lehet ölni, még akkor is, ha erősebbek az embernél.

Fuss el.

Fuss el! Fuss el! Fuss el!
Fuss el! Fuss el! Fuss el!
Fuss el! Fuss el! Fuss el!

Ezek a tanácsok jól jöhetnek a szörnyek elleni harchoz. A Katz és a Neeley utca sarkán elsősegélycsomag és pisztolylőszer van. A Katz utca végét lezáró ponyva felirata: *A sötétségben feltárt ajtó rémálmokba vezet.* A kerítés ajtaján használd az apartman kulcsát, és lépj be.

2.9.2. A Wood Side lakóház (Wood Side Apartments)

Belépve vedd fel az apartman térképét (Map of the Apt Bldg) a bal oldali hirdetőről. Itt találsz mentési pontot is, és egy gyógyitalt. Menj a 2. emeletre, majd a 205-ös szobába. Ott a Mary ruháját viselő báburól vedd fel a zseblámpát (Flashlight), így látni fogod a térképed sötétben is. Most vissza a lépcső felé, és bemenve a nyitott ajtón vizsgáld meg a szemétledobót, hogy láthasd, valami fennakadt benne. Most menj a 3. emeletre.

A rácsozat túlsó oldalán egy kulcs van. Nem tudod elvenni, mert egy szemtelen kislány megjelenik és odébb löki. Menj be a 301-es lakásba, ahol a bevásárlókocsiból felveheted a pisztolyodat (Handgun). Most vissza le a 2. emeletre.

A 208-as lakásban egy meggyilkolt ember teteme ül a TV-vel szemben levő fotelben. A polcról vedd el a 202-es szoba kulcsát (Key to Room 202). A polc melletti ajtón átmenve egy óra van, de ezzel egyelőre még nem tudsz mit kezdeni. Menj be a 202-es szobába, ahol gyógyitalt találsz a konyhában. A hálószoba falán nyíló lyukból veheted ki az órakulcsot (Clock Key), ezt használd az előző lakásban talált óránál, mely a játék első rejtvénye.

Az óra oldalán levő jegyzet fordítása:

A múlt sebei eltávolíthatják
a szöget, amely megállította az időt.

A falon megnevezték a három mutatót (Henry, Mildred, Scott), a kisasztalon levő könyvet elolvasva pedig megkapod a rejtvény másik felét. Könnyű nehézségi szinten ez így hangzik:

Három különböző méret, rohanó idő.
Három fiatalember kering a nap körül.
Henry kicsi és nagyon, nagyon lassan jár.
Scott nem tud megállni, egyfolytában jár.

Normálon, nehéz és extra nehéz szinten pedig:

Három irányú, három különböző méret.
A kövér, a magas és a sovány.
A lassútól a gyorsig jobbra indulnak.
Scott nem a harmadikon, hanem a tizenötödiken pihen meg.

Mindkét esetben 9 óra 10 perc a megoldás, erre állítsd be a mutatókat. Most már el tudod tolni az órát jobb oldalról, és bújj át az így feltáruló lyukon. A 209-es lakásban vagy. Egy mentési pont, a konyhában pedig gyógyital vár rád. Menj ki, majd át a kék ajtón, ami az északi lépcső.

Felmenve vedd el a pisztolylőszert. A 307-es szobába lépve megnézheted, amint a Piramisfej furcsa dolgokat művel két próbababával. Miután őkelme távozott, vedd fel az udvarra vezető ajtó kulcsát (Courtyard Key) a kis fülkéből, ahova James elbújt. Ezután kijőve a szobából juss el a rácshoz, ahol felveheted a kislány által odébb rúgott, a tűzlépcsőre vezető ajtó kulcsát (Fire Escape Key). A mosószobában pisztolylőszert találsz, a 303-asban pedig elsősegélydobozt, pisztolylőszert és gyógyitalt. Most menj le az 1. emeletre a keleti végen levő lépcsőn.

A 107-es lakás előtt vedd fel a dobozos üdítőket (Canned Juice), majd juss vissza a 2. emeleti mosószobába. Az üdítős csomagot használd a szemétledobónál, így leesik a benne akadt szemét. Most menj ki az apartmanház Katz utca felőli udvarába, és a szemétcsúszdából vedd fel az Öregember érméjét (Coin [Old Man]). Egy újságcikket is találsz itt:

A rendőrség a mai napon bejelentette, hogy Walter Sullivan, akit e hó 18-án letartóztattak Billy Locane és húga, Miriam brutális meggyilkolásáért, börtöncellájában öngyilkosságot követett el 22-e reggelén.
A rendőrségi jelentés szerint Sullivan egy leveseskanállal nyakon döfte magát, elmetszve a főartériát.
Mire az őrök felfedezték, Sullivan elvérzett, a kanál majdnem öt centiméter mélyen fúródott a nyakába.
Walter Sullivan egyik régi osztálytársa szülővárosukból, Pleasant Riverből a következőket nyilatkozta: "Nem az a fajta fickó volt, aki gyerekeket tudna ölni. "De emlékszem, hogy röviddel a letartóztatása előtt olyan furcsa dolgokat hebegett, mint: "Ő megpróbál megölni engem. Megpróbál megbüntetni engem. A szörny ... a vörös ördög. Bocsáss meg. Én tettem, de nem én voltam!"
Az osztálytárs még hozzátette: "Most, hogy jobban belegondolok, talán egy kicsit őrült volt."

Most menj vissza az előtérbe, és nyisd ki az udvarra vezető ajtót a talált kulccsal. Az udvaron levő üres medencében álló babakocsiból vedd ki a Kígyó érméjét (Coin [Snake]).

Menj be a keleti ajtón, és lépj be a 101-es lakásba. A konyhában pisztolylőszer van, a mosdóban pedig Eddie Dombrowskival találkozol egy jelenetben. A 104-esben szintén pisztolylőszert vehetsz fel, és egy városnéző brossúrát is elolvashatsz:

Isten hozta Silent Hillben!
Silent Hill egy csendes kis tóparti pihenőváros. Örülünk, hogy idejött. Felejtse el a hétköznapi gondjait és élvezze nálunk a kellemes és pihentető üdülését. Érdekes régies házak sora, gyönyörű hegyi tájak és egy tó, ami a különböző napszakokban a szépség különféle oldalait mutatja a napfelkeltétől a késő délutáni napnyugtáig.
Silent Hill nagy hatással lesz önre és a mély béke érzésével tölti majd el. Remélem, kellemesen érzi majd magát nálunk és az emlékei örökké élni fognak.
A szerkesztő: Roger Widmark

Most menj fel a 2. emeletre, ott juss be a 210-es szobába, ahol két doboz pisztolylőszert találsz. Gyere ki, és a folyosó végéig menve a kulcsod segítségével távozz a tűzlépcsőhöz vezető ajtón át.

2.9.3. A Blue Creek lakóház (Blue Creek Apartments)

A 203-as szobában vagy. A vécét megvizsgálva jegyzetet találsz egy pénztárcában. Ez egy kombináció, mely a szobában álló széfet nyitja. Csupán lőszer van benne, tehát nem feltétlenül szükséges lépés. A jegyzeten a kombinációt találod: a nyilak azt jelzik, merre kell elforgatnod a zárat az egyes számokra való tekerés után. A kombináció játékonként különböző, így csak példákkal tudom bemutatni a megoldást, mely EASY / NORMAL nehézségi szinten a következő: 15 →→ 8 ←← 12 →→ 6, azaz keresd meg a 15-öst, majd tekerd jobbra a 8-asra, majd balra a 12-esre, végül jobbra a 6-osra. HARD szinten római számokat is kapsz, melyeket arab megfelelőjükre átfordítva, két római szám esetén összeadva kell értelmezni, így pl. a X2 = 12, a VV2 is = 12, a XV = 15, stb. Ezt világossá téve már tudod, merre kell tekerni a zárt a nyitáshoz. EXTRA szinten már betűk is vannak. Ezeket úgy kell számszerűsítened, hogy az abc-ben elfoglalt helyükhöz 9-et adsz. Így az a = 10, b = 11, c = 12 stb. Ha ez megvan, szintén már csak a megadott irányba kell tekergetned a számokat, és kinyílik a páncélszekrény.

Vedd fel jól megérdemelt jutalmadat, a négy doboz pisztolytöltényt a széfből, a konyhából pedig a gyógyitalt. Menj ki innen, majd a folyosón át lépj be a lépcsőházba. A balra levő ajtó mellett találod a lakóház térképét (Map of the West Apt. Bldg). Menj le az 1. emeletre, és át a veled szemben levő ajtón.

A mosószobában elsősegélycsomagot találsz. Lépj be a 109-es lakásba (az ajtó nem lesz nyitva, ha nem beszéltél Eddie-vel az előző lakóházban), és vedd fel a pisztolylőszert. A fehér ajtón átmenve James találkozik a temetőből ismert Angelával, aki a jelenet végén egy kést ad neki. Ne vizsgáld meg a leltáradban, hacsak nem akarsz egy szomorú végződést kifogni a játék végén. Vedd fel a Fogoly érmèjét (Coin [Prisoner]) az éjjeliszekrényről, majd menj a 105-ös lakásba. Itt a kisebb szekrény jelenti a következő rejtvényt, melynek lyukaiba az eddig gyűjtött három érmét kell a versikének megfelelően belehelyezned. A megoldás nehézségi szintenként a következő:

EASY:

Jobbra van a hölgy.
Balra jön az öreg.
A másik középre mászik.
Most csak két hely marad,
Ám már nem kell aggódnod,
A rejtvény megoldódott.
A rejtvény megoldódott.

A helyes sorrend: Öregember, üres hely, Kígyó, üres hely, Fogoly

NORMAL:

Három fényes érme öt lyukba hogy fér be?
Az egyik végén ül a nő Csábítója,
A nő mögött szél fújdogál.
Az Alaktalan, az Üres a legmesszebb van kettejüktől,
Az Öregember nem a Kígyó mellett ül.
Ő a Fogoly balja, akit elemészt.

A helyes sorrend: üres hely, Öregember, Fogoly, üres hely, Kígyó

HARD:

Első annak a széke,
aki Páratlan,
Csendes és üres,
szív és félelem nélkül.
Mellette ül az, aki tudja,
a szolga helye a
trón mellett van.
Számtalan láb,
lábujjak nélkül.
A mellette Rejtőző
következik.
Az álmok Csábítója,
Hádész teremtménye
messzebb fekszik a
Férfitól, és közelebb van a Hölgyhöz.

A Férfi és a Nő egyaránt
nem figyelnek a Holló szavára.

A másik kettő Csendes és Rejtett,
Ezeket nem fogod meglátni.

Juttasd vissza őket
igaz helyükre,
így áldás száll fejedre.

Mindezeket úgy mondtam el,
hogy az Északi Csillag van mögöttem,
A nap születése
a történet eleje.

A helyes sorrend: üres hely, Öregember, üres hely, Kígyó, Fogoly

EXTRA:

Mint érmék a hányódó,
ködös éterben,
Lelkeinknek
vétkes súlyuknál fogva
le kell szállniok a földre
fényüket elvesztvén.

„Jobbra" azok a bűnök,
melyek akkor keletkeztek,
Amikor háromszor kezdve éneküket
a Boldogság lett az övék.

Az első hangjegyet nem
a Szarvat viselő szólaltatja meg,
bár ott lesz, amikor
az összes bűn a felszínre tör.

Az Élet Hozója és
a Szégyen Hozója,
Az utóbbi bűnök
még enyhébbé válnak.

Bár már közeleg
az Idős ébredése,
az Alaktalan lelke
félelemtől reszket.

A Feleslegesnek, aki csendes,
és éhsége csillapodott,
legalább kéjelgő bűnei
mind eltűntek.

A vétkesek legnagyobbikának
helye már jelölve van,
És ha szerencsés,
lelke talán meg fog szenteltetni.

A helyes sorrend: Öregember, üres hely, Kígyó, Fogoly, üres hely

A rejtvény megoldásával felnyílik a szekrény, és elveheted a Lyne ház kulcsát (Lyne House Key) belőle. Ebben a lakásban menteni is tudsz a kisebb gardróbban. Most menj a 2. emeletre, és nyisd ki a kulccsal a 209-es lakást, melynek ajtaján a következő felirat áll:

Kedves Tim,
El kell intéznem valamit, így elmegyek. A ház kulcsát David bácsinál hagytam (tudod, hol lakik, igaz? A kulcs az első emeleti, lépcsőhöz közeli szobában van). Amint tudok, visszatérek, kérlek, tartsd szemmel a lakásomat, amíg távol vagyok.

Az erkélyen át menj a 208-asba, ahol menthetsz, pisztolylőszert találsz, és a lépcsőház kulcsát (Apartment Stairway Key) is az ágyon fekvő borítékban. A folyosóra kimenve használd a kulcsot a nyugati végen levő ajtón. Belépve a Silent Hill sorozat méltán legendás rosszfiújával, a Piramisfejjel kell megküzdened.

Ez a harc igen egyszerű, egyetlen pisztolylövés nélkül megúszhatod. Ott a lényeg, hogy a szoba egyik sarkában várd be a Piramisfejet, és amikor ő odaérve lecsapni készül nagy bárdjával, gyorsan rohanj át a szemben levő sarokba. Azaz csak el kell futni előle. Nem érdemes lődöznöd rá, mert nem lehet megölni. Amikor a sziréna nemsokára megszólal, magától elmegy. A víz eltűnik, szabaddá téve a lépcsőket. Menj le rajtuk, majd át a lenti ajtón.

2.9.4. A délnyugati völgy
A lépcsőkön lemenve és előre indulva elsősegélycsomagot találsz. Most indulj a másik irányba, és fordulj be a sarkon. Hamarosan újabb jelenet jön, amelyben a szemtelen kislány, Laura elárulja, tud valamit Maryről, majd eltűnik. Haladj tovább egyenesen, a balra látható lépcső tetején két doboz pisztolylőszer van. Továbbmenve eléred a Rosewater parkot.

A balra eső lépcsőkön felmenve ismét két pisztolymuníciót találsz, a túlsó oldalon lemenve pedig gyógyitalt. Most le a lépcsőn, majd jobbra és megint fel a lépcsőn. Az előtted levő kis téren pisztolylőszert látsz egy padon. Haladj tovább észak felé a tópartig, és vedd fel a gyógyitalt a jobb oldali lépcsőről. Nyugati irányba sétálva fogsz találkozni Mariával, és James rájön, a Mary által emlegetett „különleges hely" nem más, mint a Lake View Hotel, tehát oda kell mennie. Maria innentől veled halad tovább; vigyázz, ne haljon meg, mert akkor vége a játéknak. Most haladj nyugat felé a szobor mellett, és fel a lépcsőkön. Tovább dél felé, a jobb oldalon gyógyitalt találsz. A Nathan körúton a Jack fogadójának (Jack's Inn) udvarán álló kocsi csomagtartóján tudsz menteni.

A Nathan körúton nyugat felé haladva a Texxon benzinkúton (Texxon Gas Station) álló járó autóból felveheted az acélcsövet (Steel Pipe). Ugyanitt két gyógyitalt és pisztolylőszert találsz. A második végigjátszástól kezdve itt találod meg az Elveszett emlékek (Lost Memories) c. könyvet, mely a „Rebirth" befejezés fontos kelléke:

„Elveszett emlékek"
Ez a név azon emberek legendájából származik, akiknek a földjét ellopták tőlük.
Ők nevezték el ezt a területet a „Csendes Lelkek Helyének". Lelkek alatt nemcsak halott rokonaikat, de azon szellemeket is értették, melyek hitük szerint a körülöttük élő fákban, sziklákban és vizekben éltek. A legenda szerint a legszentebb rituálékat is itt bonyolították le.
Ám nem a városban most élők elődei voltak azok, akik először ellopták a földet ezektől az emberektől. Az előttük itt lakók tették ezt.
Abban az időben más volt a város neve. Ám az a név mára reménytelenül elveszett az idő ködében.
Csak annyit tudunk, hogy volt valamikor egy másik neve, és hogy valamilyen ismeretlen okból elhagyták egykori lakói.

Feljebb, a Bowl-O-Ramán túl haladva az út legvégén a hulla mellől elsősegélycsomagot szedhetsz fel. Most menj Pete bowlingtermébe (Pete's Bowl-O-Rama), ahol a bejárattal szemben a füvön gyógyitalt látsz.

Bemenve menj át a tőled balra nyíló ajtón, mire egy jelenetet nézhetsz meg Eddie és Laura főszereplésével. Ennek végeztével találd meg a másik ajtót, menj át, és a jobb oldalon haladj előre. Most James beszél Eddie-vel. Utána vedd fel a pisztolylőszert a jobbról harmadik tekepálya végén, és hagyd el az épületet.

Maria nincs odakint, de kelet felé indulva találkozni fogsz vele, mivel Laura után futott. Menj a Maria által javasolt irányba, így egy zárt kapuhoz jutsz, melyet társnőd kinyit. A Heaven's Night éjszakai bárban vagy. Odabent a főteremben elsősegélydobozt találsz. Menj ki a főbejáraton, és le a lépcsőn a Carroll utcára. Maria észreveszi Laurát, és James-szel követik a kislányt a Brookhaven kórházba.

2.9.5. A Brookhaven kórház (Brookhaven Hospital)
Bal oldalról, a hirdetőtábláról vedd le a kórház térképét (Map of the Hospital). A recepció irodájában (Reception Office) egy mentési pontot találsz az asztalon, három, a kórházban kezelt elmebeteg aktájával együtt. Vedd fel a gyógyitalt, majd menj át az irattárba (Document Room). Itt is van egy feljegyzés:

Az erre a betegségre való hajlam ott van minden emberben, és - megfelelő körülmények között - bármelyik férfit vagy nőt, hozzá hasonlóan magához ragadhatja "a másik oldal". A "másik oldal" talán nem a legjobb elnevezés. Hiszen nincsen fal a mi világunk és az között. Azon a határon fekszik, ahol a valóság és az irrealitás keresztezi egymást. Ettől a helytől mindkettő egyszerre távol és közel van. Egyesek szerint ez még csak nem is betegség. Nem tudok egyetérteni velük. Orvos vagyok, nem filozófus, vagy főleg nem pszichiáter.
Ám néha fel kell tennem magamnak ezt a kérdést. Igazság szerint az ő képzelgései számunkra nem többek egy túlterhelt elme kitalációinál. De számára egyszerűen nincs más valóság.
Továbbá ő boldog azon a helyen.
Tehát miért - kérdezem magam -, miért kell őt a gyógyítás nevében egy fájdalmas módszerrel visszarántanunk a saját valóságunkba?

Megkaptam a kulcsot Josephtől. Talán ez nyitja azt a dobozt.

Vedd fel a Lila Bika kulcsát (Purple Bull Key), és menj fel a 2. emeletre.

A női öltözőben (Women's Locker Room) vizsgáld meg a Teddy macit, így megszerzed a hajlított tűt (Bent Needle). Vedd fel a sörétes puskát (Shotgun) a nyitott szekrényből. A férfi öltözőben (Men's Locker Room) a fehér köpenyben megtalálod a vizsgáló kulcsát (Examination Room Key), amit használj visszatérve az 1. emeletre. Az orvosi pihenőben (Doctor's Lounge) sörétes puska töltényt találsz, és vizsgáld meg a fehér táblát. Ezen áll a 3. emeleti betegszárny ajtaja lakatjának kombinációja. EASY és NORMAL szinten a szám 7335, HARD és EXTRA rejtvény szinten pedig egy T betű.

Most menj fel a 2. emeletre, át a betegszárnyba, és vedd fel a pisztolytöltényt szemben veled. A 3-as vizsgálóban (Examining Room 3) elsősegélydobozt találsz, az írógépben pedig egy újabb feljegyzést. A benne előforduló négyjegyű szám véletlenszerű, a fordítása az alábbi:

Tudom, tudom a doboz számát 5 9 9 5 ez segíthet neki valamennyit a gomb kulcs nem félek így senki sem állíthat meg nem tudom ki vagyok ki vagyok aki vagyok aki vagyok

Az M2-esben vedd fel a Lapis Szem kulcsot (Lapis Eye Key) és a sörétes puska töltényeket. Az M3-asban gyógyital és pisztolytöltény van. Az M6-osban ismét sörétes puska muníciót és gyógyitalt találsz. Menj a 3. emeletre a keleti lépcsőn.

Az északkeleti sarokban elsősegélydoboz fekszik. A betegszárny felé vezető ajtó lakatján NORMAL és EASY fokozaton pötyögd be a 7335-öt, HARD és EXTRA szinten pedig a T-t, vagyis az 1328-at. Az S3-as szobába térve Maria le fog feküdni az ágyra pihenni. Ha jó végződést akarsz kapni a játékban, lá-

togasd meg itt gyakran. Vedd fel a tető ajtajának kulcsát (Roof Key), majd menj is fel vele a tetőre a keleti lépcsőn. A tetőn egy naplót találsz, melynek elolvasása szintén befolyással lehet a végkifejletre. A liftvezérlő szoba (Elevator Control Room) felé haladva megjelenik Piramisfej, és lelök a tetőről.

A 3. emeleti gumiszobában (Special Treatment Room) vagy. Az ajtók előtti fal felirata: *Ha Joseph nyugodtnak tűnik, ki lehet hozni a szobájából.* Balról a második kamrába lépve vérrel írott szöveget látsz a falon – a szám itt is véletlenszerű:

18 18
Háromszor háromszor háromszor a számokat,
jobb nem feledni őket,
Ezért leírom őket ide,
A másik pedig a titkos nevem.

Menj ki innen, és be ugyanezen az emeleten az S14-esbe. Egy furcsa kis doboz fekszik az ágyon. A felnyitásához először kombináld egymással a Lila Bika kulcsot (Purple Bull Key) és a Lapis Szem kulcsot (Lapis Eye Key), majd használd őket. Ezután a nyomógombos záron írd be az írógépben levő papíron talált négyjegyű számot, a forgós záron pedig a gumiszobában vérrel felírt kombinációt. A dobozban egy hajszál (Piece of Hair) van. Most menj az S11-esbe, ahol menthetsz és gyógyitalt vehetsz fel. Irány a tusoló (Shower Room), ahol valami a lefolyónyílásba akadt. Kombináld a hajlított tűt a hajszállal, így James kiveszi a lift kulcsát (Elevator Key) a lyukból. A lifttel menj le az 1. emeletre.

Itt a C3-as szobában sörétes puska és pisztolylőszereket találsz. A C2-be átmenve Laurával találkozol, aki elmondja Jamesnek, honnan ismeri Maryt. A 2-es vizsgálóba csalja hősünket (Examining Room 2), ami egy csapda, mivel a hússzáj nevű lógó teremtmények támadnak rá. Ezeket a legegyszerűbb sörétes puskával elintézni: lődd őket folyamatosan, csak légy fürge mindig elszaladni az útjukból. Viszonylag rövid idő alatt végezhetsz velük. Ezek után furcsa video következik, és a környezet átváltozik.

2.9.6. Az alternatív Brookhaven kórház

Az 1. emeleti kertben állsz. Az ajtón bemenve vedd fel a sörétes puska lőszert és mentsél. A C2-es szobában elsősegélycsomagot találsz, a C1-esben gyógyitalt és pisztolylőszert. A lifttel menj fel a 2. emeletre.

Az M4-esben gyógyitalt és sörétes lőszert, az M6-osban gyógyitalt és elsősegélycsomagot vehetsz fel. Ugyanitt van a szárazelem (Dry Cell Battery) és az alagsori raktár kulcsa (Basement Storeroom Key), valamint egy újabb jegyzet:

Bezártak a pince alatti helyiségbe. Olyan kicsi és sötét volt az a hely, és én annyira féltem. Elvesztettem az értékes gyűrűmet. De soha, soha nem megyek vissza oda.

A lifttel menj fel a 3. emeletre, és az S11-es szobában pisztolylőszert, valamint ampullát találsz. Egy másik papírlap hever az ágyon:

Ő egy angyal akit senki sem ismer csak én látom az Ajtó Hölgyét ők nem mehetnek át a Cérna hídján hiszen leesnek bűneik terhe miatt. Vétkeik mint felpuffadt és ronda tetemek miként ő felfalja a bűneiket és a vétkezőket úgy ment meg engem ő egy angyal.

Az S3-asba lépve látod, hogy Maria eltűnt. Menj ki a betegszárnyból, és lépj be a keleti lépcsőházba a másik folyosón. Az oszlopon mentési pontot találsz. Menj le az alagsorba a nemrég felvett kulccsal. Vedd fel a sörétes puska lőszert, majd told el a véres tenyérrel megjelölt polcot. Odalent Mariát találod, aki Jamest hibáztatja nemtörődömségéért. A lánnyal az oldaladon ezután mássz le az alagsor alagsorába, és vedd fel a rézgyűrűt (Copper Ring). Most a 3. emeleti lifttel ereszkedj le a 2. emeleti betegszárnyba.

Mielőtt a lift ajtaja kinyílna, furcsa rádióadás hangzik fel. Három kérdésre helyesen válaszolva a 3. emeleti raktárban levő dobozt kinyitva megkapod jutalmadat. Viszont most menj a 2. emeleti nappaliba (Day Room), ahol Maria segítségével kinyitva a hűtőt tudod felvenni az ólomgyűrűt (Lead Ring). Ezek után jöhet a 3. emeleti raktár kis doboza.

Ott először vedd fel az elsősegélycsomagot és a sörétes puska, illetve pisztolylőszert. A doboz felnyitása ezzel a módszerrel történjen (a kérdések és válaszok mindhárom rejtvényszinten azonosak): a felső sorban nyomd meg a 3-as, a középső sorban az 1-es, az alsó sorban a 3-as gombot, így öt doboz sörétes lőszert és két ampullát kapsz.

Ezek után menj ismét a betegszárnyba. A nyugati lépcsőház ajtajánál két női kar áll ki a falból. Használd rajtuk a két gyűrűdet, így kinyílik az ajtó. Haladj a lépcsőn lefelé. A földön egy lap fekszik, ez áll rajta:

Elvettem az ikazkató kulcsát - amelyik a muuzeumot nyitja. Eldugtam az imátkozó nő mögé, amikor a napi sétára indultam. Felvettem, de nem loptam el. Nem vagyok bűnöző.

Menj tovább, majd be az ajtón. Tovább haladva a Silent Hill sorozat egyik legmegrázóbb jelenete jön. Megjelenik Piramisfej, és megtámadja Mariát. Sajnos nem lehet tenni semmit – szaladj, ahogy csak bírsz. Lövöldözni sem nagyon érdemes, mert sokszor Mariát találod el. A lifthez érve videojelenet következik: James eléri a liftet, de az ajtó bezáródik, mielőtt Maria is be tudna ugrani. Szegényt elkapja és felnyársalja Piramisfej.

Szomorú akkordok kíséretében száll ki James a liftből az 1. emeleten. Az igazgató szobájában (Director's Room) egy, a Lindsey utcát jelölő térképet találsz, melyhez egy levél is tartozik:

Aki nem elég bátor ahhoz, hogy szembenézzen a mélységgel, ahhoz sincs elég mersze, hogy magába nézzen. Az igazság csak előrehaladva ismerhető meg. Kövesd a térképet. Ott egy levél és egy csavarkulcs.

Vedd fel a kórház előterének kulcsát (Hospital Lobby Key) is. Menj ki. Az előtérben még menthetsz, mielőtt a kulcsot használva elhagynád a kórházat.

2.9.7. Az alternatív déli völgy

A Carroll utcán délnek indulva, a Rendell utca nyugati végében ampullát és pisztolylőszert találsz, a kombi mögött pedig még egy gyógyitalt és egy elsősegélydobozt. Kelet felé haladva a szemét közt két tár sörétes, és egy doboz vadászpuska lőszert vehetsz felé, azon túl pedig ismét vadászpuska- és pisztolymuníciót. Az építkezési ponyva távoli végénél még egy gyógyital és sörétes lőszer van. A Munson utca lezárt része mellett két pisztolylőszer vár rád, a Saul utca sarkán túli kapualjban pedig két gyógyital. Menj át a Saul keleti végében látható kapun.

Rohanj végig ezen a kisebb csatornán, és a végén kilépve ismét a korábbi lakókocsi mellett találod magad. Előtte egy elsősegélydoboz, és a közelben két sörétes lőszer hever a földön. Megint tudsz itt menteni, ha akarsz. A Saul utcán kelet felé indulva két pisztolylőszert tudsz felvenni, a Neely utcával való kereszteződésben pedig elsősegélydobozt. A Happy Burger két oldalán vadászpuskatárak vannak. Neely bárja előtt pisztolylőszert találsz. Belépve furcsa felirat olvasható a falon:

Ha valóban akarsz találkozni Maryvel, csupán meg kell halnod. Ám talán más helyre tartasz, mint ahol Mary van, James.

Menj a Lindsey utcára Gonzale mexikói étterméhez (Gonzale's Mexican Restaurant). A fedett bejáratnál egy csavarkulcsot (Wrench), és egy levelet találsz, mely így szól:

Vagy talán bolond vagy. Az igazság általában elárulja az embert. Annak a mélységnek egy része a régi társaságban van. A társasághoz való kulcsot a parkban találod. Az imádkozó nő lábánál, a földben, egy dobozban. A kinyitá-

sához egy csavarkulcsra van szükségem. A betegem ott ásta el. Tudtam, de nem tettem semmit. Kényelmetlenül éreztem magam, tudva, hogy egy ilyen dolog van a közelemben. Nem az igazságot kerestem, hanem nyugalom után vágytam. És azt a dolgot is láttam. Elmenekültem, de a múzeumot is lezárták. Most senki sem meri megközelíteni azt a helyet. Ha továbbra sem szeretnél megállni, James, az Úrhoz imádkozom, hogy kegyelmezzen örökkévaló lelkednek.

Tehát ismét a Rosewater parkba kell menned. Odafelé tartva a Texan kávéház (Cafe Texan) ajtajánál pisztolylőszert, a Katz / Neely utca kereszteződésében álló Big Jaysnél pedig gyógyitalt és sörétes lőszert találsz. Ugyanebben a kereszteződésben pisztolylőszer is van. Az apartman mellett menj át a kapun. A Munson utca és a Nathan körút kereszteződésében pisztolylőszer vár rád.

A Rosewater parkban a bal ösvényen észak felé tartva két sörétes lőszer van a betonozott területen. Most keresd meg az „imádkozó nő" szobrát, melyet megvizsgálva James egy dobozkát ás elő. Azt a csavarkulccsal kinyitva megkapod a régi bronzkulcsot (Old Bronze Key).

Gyere ki a parkból és a Nathan körúton juss el a Silent Hill-i Történelmi Társaság (Silent Hill Historical Society) épületéhez. Előtte továbbhaladva, az út végén a hulla mellett most pisztoly- és sörétes lőszert találsz, a Társaság parkolójában pedig elsősegélydobozt. Nem maradt más hátra, mint bemenni a múzeumba a bronzkulccsal.

2.9.8. A Silent Hill-i Történelmi Társaság (Silent Hill Historical Society)

A bal oldali pulton mentési pontot találsz. A teremben több kép lóg a falon. A Piramisfejet ábrázoló kép felirata: *Ködös nap, az ítélet romjai.* A hiányzó kép alatti felirat:

'Vízparti táj'
Allen Smith (A születés helye és ideje ismeretlen)
Így nézett ki ez a táj sok éve. A stílus alapján úgy tűnik, valamikor 1820 körül festették a képet. Akkoriban sokkal kevesebb ember élt itt, és csupán néhány épület állt.

A Brookhaven kórházat ábrázoló kép alatti felirat:
A kórházat egy nagy pestisjárvány után építették, ami a területen való bevándorlási hullám után ütötte fel a fejét. Eredetileg alig volt több egy kis kunyhónál, ám később fokozatosan nőtt és nőtt.

A terem egyik falán egy lyuk látható. Menj le az innen induló hosszú csatornán, majd át a végében levő ajtón. A jobbra eső asztal túloldalán elsősegélydobozt találsz. A szoba másik ajtaján belépve haladj egyenesen, majd jobbra egy újabb ajtóig. A helyiség közepén levő lyuknál ugorj le. Egy kútszerű mélységben vagy. Vizsgáld meg a falát aprólékosan, és amelynél James azt mondja, különbözik („different") a többitől, ott kezd el ütni a téglát az acélcsővel. Menj át az így keletkezett ajtón.

Egy csatornába jutottál. Előre indulva két ajtóhoz érsz – válaszd a jobb oldalit, majd ismét a jobbat. Odabent vedd fel a csavarmenetes kulcsot (Spiral-Writing Key) a földről, mire a zseblámpád kialszik. Használd a leltárodban levő szárazelemet. Mikor sikerül fényt varázsolnod, a szoba tele lesz csótánnyal. Az ajtó melletti zárpanelen kell beütnöd a megfelelő számokat, hogy kijuthass innen. Az a lényeg, hogy három szám világosabb, mint a többi (ezek is véletlenszerű számok), melyek valamelyik kombinációja nyitja az ajtót. Tehát a három világos szám kombinációját addig kell próbálnod, míg ki nem nyílik a zár. Kicsit hosszadalmas a művelet, de előbb-utóbb mindenkinek sikerül.

Miután megvagy, menj a jobb oldalon levő zárt padlórácshoz, és használd a nemrég megszerzett csavarmenetes kulcsot. Ugorj le a lyukba.

2.9.9. A Toluca börtön (Toluca Prison)

A kávézóban James találkozik Eddie-vel, aki beismeri, megölt valakit, majd letagadja. Miután ő elment, vegyél fel itt két gyógyitalt, a Falánk Disznó tábláját (Tablet of Gluttonous Pig), mentsél, majd távozz innen. Fordulj balra, majd szaladj végig a folyosón. Balról vedd fel a pisztolylőszert, a következő asztalról a börtön térképét (Map of the Prison). Menj a tusolóba (Shower Room), ahol az ajtó nélküli fülkében megtalálod a Csábító tábláját (Tablet of the Sedctress). Most indulj a felső cellasorok felé. Az 5-ben pisztolylőszer, a 9-ben egy viaszbábu (Wax Doll) vehető fel. Gyere ki a folyosóra, és menj ki a keleti ajtón. Ott északnak indulva pisztolylőszert, majd átmenve a bal oldali duplaszárnyú ajtón vadászpuska lőszert találsz. Az északi, alsó cellasor jobb első darabjában három furcsa képet nézhetsz meg. A 7. cellából vedd fel a Zsarnok tábláját (Tablet of the Oppressor), majd többszöri próbálkozásodra gyere ki onnan.

Menj ki a börtön udvarára, melynek közepén egy akasztófa áll, oldalán felirat: *Vért adok neked, hogy vezekelj a Szabad Bűnösökért.* A három táblát tedd be az oldalán látható mélyedésekbe. A felakasztott ember halálkiáltását hallod. A duplaajtóhoz visszamenve vedd el a ráakasztott patkót (Horseshoe), és vissza a börtönbe.

Menj az északi, alsó cellasorhoz, és át a túlsó ajtón. Most menj át a veled szemben és jobbra látható ajtón, vedd fel az elsősegélydobozt. Az üveg túloldalán öngyújtót (Lighter) látsz, juss át oda és vedd fel. Most juss el a férfimosdóba (Men's Washroom), ahol mentési pontot találsz. Kijőve, a veled szemben balra levő ajtón átmenve vedd fel az elsősegélydobozt, az ampullát és a gyógyitalt. Van egy nagyon érdekes újságcikk az asztalon:

A Toluca-tó, a város legfőbb turistalátványossága.
Ám ennek a tiszta, gyönyörű tónak van egy másik oldala is. Talán ez is csak egy tipikus szellemtörténetnek tűnik, amelyet bármelyik régi városban megtalálunk, szerte az országban.
Ám ebben az esetben a legenda igaz.
1918-ban, egy ködös novemberi napon a Kis Bárónő, egy turistákkal megrakott kirándulóhajó nem tért vissza a kikötőbe.
Egy akkori újságcikk csupán ennyit mond: "Valószínűleg valamilyen okból elsüllyedt." A kiterjedt rendőrségi nyomozás ellenére sem a hajó egyetlen darabja, sem a 14 utas, vagy a legénység teste nem került elő a mai napig sem.
1939-ben egy még különösebb eset történt. _____ *(kitépett lapok)*

Sok holttest nyugszik ennek a tónak a fenekén. Csontos kezeiket a felettük úszó hajók felé nyújtják. Talán elérik bajtársaikat.

A szoba túlsó ajtaján túl háromféle lőszert, és a vadászpuskát (Hunting Rifle) veheted fel. Juss vissza a folyosóra, majd át a jobbra levő kapun. A padlón levő csapóajtó fogója hiányzik, ezért kombináld a nálad levő viaszbabát, lópatkót és öngyújtót, majd használd. Ugorj le a lyukon.

A börtön alagsorában vagy. Fordulj meg, és menj át a duplaajtón egy hullákkal teli kamrába, és ki ott a túlsó ajtón. Megint néhány lyukon kell leugranod. A szintek legaljára érve szállj be a liftbe, ahol háromféle lőszert és elsősegélydobozt találsz. A lift további mélységekre száll alá James-szel. Mikor végre kiszállhatsz, találsz egy mentési pontot, majd a használata után lépj be a mellette levő ajtón.

2.9.10. A Labirintus (Labyrinth)

A veled szemben levő folyosó végét drótháló zárja le, így találnod kell valamit, amivel átvághatod. Indulj kelet felé. Ha új fegyvert akarsz szerezni, mássz le az északkeleti létrán, vagy a vele szemben levőn. Odalent van egy Piramisfej, így fürgén kell mozognod. Találd meg a középső ajtóhoz vezető folyosót, majd lépj be. Ebben a kínzókamraszerű helyiségben vedd fel Piramisfej fegyverét, a nagy bárdot (Great Knife) a véres asztalról, illetve a két doboz sörétes lőszert. Menj ki innen, majd mássz fel bármelyik létrán.
A sarkon túl haladj nyugat felé egészen egy létráig, melyen mássz le. A vizes csatornában menj a másik létráig, ott mássz fel. Egy furcsa szobában

vagy, melynek közepén arcokat ábrázoló, forgatható doboz áll. Ennek a rejtvénynek a megoldása a következő:

EASY / NORMAL rejtvényszinten forgasd a dobozt felfelé vagy lefelé, míg elő nem tűnik a jobb oldalra fordult, piros szemű arc. James mögött az üres szobába vezető ajtó eltűnt. Most forgasd a dobozt jobbra vagy balra, így három fejjel lefele álló arcot kapsz. Az üres szobában lépcső jelent meg, így nincs több tennivalód a dobozzal.

HARD / EXTRA rejtvényszinten a megoldás véletlenszerű, így próbálkoznod kell. Hat arc és tizenkét oldalsó arc van, melyek négy irányba nézhetnek. Vagyis összesen tizenkét kombináció lehetséges. Az arcoknak négy különböző színük van, íme a kombinációk:

- Sárga: fel, le, jobbra, balra
- Piros: fel, le
- Zöld: fel, le, jobbra, balra
- Kék: fel, le

Ha készen vagy, menj le a másik szobában keletkezett lépcsőn. James ismét Mariával találkozik, aki egyszer már meghalt a kórházban. Mivel rács van köztük, át kell menned a túlsó oldalára. A video végeztével menj vissza fel a lépcsőn, és a létra melletti nyitott megszakító dobozból vedd ki a drótvágót (Wire Cutter). Most menj a korábban látott dróthálóhoz, vágd át magad rajta, és mássz le az ottani létrán. Indulj előre a folyosón, fordulj jobbra az első elágazásnál, és mássz fel a létrán. Ott menj egyenesen majd jobbra egy újabb létráig, és mássz le. Menj egyenesen, majd az óramutató járásával ellentétes irányban, míg újabb nyílást nem látsz. Mássz fel a létrán. Menj előre a folyosón, fordulj jobbra, kerüld meg a kerítést, majd mássz le a létrán. Kövesd a folyosót, fordulj balra, és megint mássz fel a létrán. A következő előtt vedd fel a pisztolylőszert. Menj előre, és mássz le a jobb oldali végen levő létrán. Fordulj balra, és fel a létrán. A folyosó padlóján egy helyenként olvashatatlan, vérpecsétes újságcikk fekszik, Thomas Orosco, Angela apja halálának körülményeiről:

A férfi te___t, akit később mint Thomas Oro___ Lumberjack (39 éve_) azonosítottak, a ____ban fedezték fel _____on fekve.
A ha__ a feltételezhetően a nyak elülső felét, valamint a torzó bal oldalát ért több szúrt seb, amely egy éles szélű fegyvertől származik. A halál beálltának becsült ____a valamikor éjjel 11.00 és 12.30 óra között lehetett.
A szobában talált, dulakodásra utaló nyomok, valamint a gyilkos fegyver egyik ott maradt darabja alapján a rendőrség gyilkosságnak min____tette az esetet, és megkezdte a nyomozást.
Továbbá azon tény alapján, hogy a szobában talált készpénz érintetlen, és Mr. Oro___ ettörténetében alkoholizmus és erőszak is szerepel, a rendőrség _____ta, hogy a bűntény in___éka nem rablás volt.

Mentsél a falon található piros négyzeten, majd menj át az ajtón. Haladj tovább a folyosón, ahol felhangzik Angela sikolya. James belép a szobába. Meg kell küzdened a lány apját manifesztáló Absztrakt papa nevű teremtménnyel. A csata során próbáld elkerülni, hogy elkapjon, egyébként átlag hat sörétes puska lövéssel földre lehet küldeni. Utolsó lépésként Angela végez vele, majd kirohan a szobából.

Menj ki, és haladj tovább a folyosón. A legvégében bilinccsel lezárt ajtó van. A két közbeeső egy újabb rejtvényt jelentő helyiségekre nyílik: az egyikben hat felkötött ember hullája, a másikban hat üres hurok lóg. Utóbbi teremben a kerítésen két felirat olvasható. A felkötött emberek sorrendje véletlenszerű. A rövidebb szöveg így hangzik:

Csak az egyetlen ártatlan ember segíthet itt neked. Találd meg a tévesen kivégzett bűnöző kötelét, jutalmad csodálatosan furcsa lesz.

A hat hullán hat felirat van arra vonatkozóan, milyen bűn miatt ítélték őket halálra. Ezek magyar fordítása:

- Kidnapper = emberrabló
- Bodily Injurer = testi sértést okozó
- Arsonist = gyújtogató
- Counterfeiter = pénzhamisító
- Thief = tolvaj
- Swindler = csaló
- Embezzler = sikkasztó (védelmi pénnzel való zsarolás)
- Murderer = gyilkos

A hosszú szöveg minden nehézségi szinten más.

EASY:
Elkövetett egy gonosz bűntényt. Miatta egy boldog otthonból egy kupac hamu lett. Ezért halált érdemel.
Ők is elkövettek gonosztetteket. Megpróbáltak megcsalni és átverni másokat. Az ő jutalmuk is egyértelmű.
Sőt neki sem lehet megbocsátani. A barátomnak, akinek hiányzik a bal keze. Így a halála sem érdekel.
És vele mi van? Ő sem bűntelen.
Csak egy ember van itt, aki ártatlan. Az eltűnt gyermeket sehol nem találták meg. És nem volt bizonyíték a bűnösségére. A halála tragédia volt.
Ez minden, amit el szeretnék mondani. Sem igazságtétel, sem büntetés.

Az emberrabló ártatlan.

NORMAL:
Halott emberek, halott emberek himbálóznak a fán. Meg tudod számolni őket? A nyelvük kékké, arcuk szürkévé lett, figyeld őket, ahogy forognak és himbálóznak.
Az első megölte a hentest, majd megsütötte őt egy serpenyőben. Megkínálta vele éhes vendégeit, még repetát is kaptak.
A második mosolyával és édességgel szegény gyermekeket rabolt el az utcáról, majd rabszolgaként eladta őket egy visszataszító férfinak.
Éjszakánként otthonokba betörve a tolvaj, aki szörnyen megijedt, kótyagos fejjel végül reggel a megyei börtönben ébredt.
A művész megfélemlítő képességeivel pénzt próbált nyomtatni, ám elkapták, mielőtt végzett volna, amikor a nyomdafestéke folyni kezdett.
A nagy visszatérés ígéretével olyan aranyat vett el, melyet nem érdemelt meg, és felnyalábolván azt gyorsan eltűnt az éjszakában.
Három ház égvén porrá a seriff nem tudott hova fordulni. Viszont észrevett egy idegent a városban, őt csukta le és fosztatta meg életétől.
Halott emberek, halott emberek himbálóznak a fán. Meg tudod számolni őket? Hat láb hosszan és hat ember szélesen, nyakuk köré szorulva a hurok.

Vagyis a gyújtogató az ártatlan.

HARD:
Nem szeretnék meghalni. De holnap meg fogom mászni a tizenhárom lépcsőt. Valaki adjon választ nekem: miért kell holnap meghalnom?
A mellettem bebörtönzött fickó hitt bennem. „Mert mind őrült, azért" – mondta. Persze tudom, hogy az ő véleménye semmit sem fog megváltoztatni. „Most már tudod, miért csaptam le rájuk" – dünnyögte.
A tegnap kivégzett férfi, akinek a munkája az álmok eladása volt, azt mondta, ez nem volt igaz.
Ám az az ember, akit holnapután akasztanak fel gyermekrablás miatt, azt kiabálta, igaz volt.
Akit ma kötöttek fel, nem válaszolt. „Mindenképpen megölnek" – mondta. Azért kapták el, mert közpénzt sikkasztott, nem reménykedett megbocsátásban.
Az a férfi, aki mindig csendesen mosolyog magában, így szólt: „Örülök, hogy hamarosan vele lehetek."
Nem akarok meghalni. Csak haza szeretnék menni. De tudom, hogy ez lehetetlen. Habár semmit sem tettem, ezt a bűntettet rám erőszakolták.
Valaki mentsen meg. Ez nem igazság. Ők vérszomjasak, és én vagyok az áldozati bárányuk!

A pénzhamisító ártatlan.

EXTRA:
Talán látni fogjuk a halált a bűnös fején, de kinek válik ez hasznára?A megtorlás nevében egy kesernyés komédiában volt részünk a mai napon.
Neked, aki nyakadnál felkötve lógsz, senki nem bocsátott meg, és mindenki megátkozott.
Öten követtek el bűntényt, ám hatot fogtak el, miközben azok kimentek inni egyet. Csak egyikük volt ártatlan, de ezt ők nem tudták.
A megmaradt vércseppek bűnösségük bizonyítékai. Megtiporva és ezáltal létrehozva ők jelentik az utat a Pokolba vagy az Ürességbe.
A karmazsinnal megjelölt fehér kötések, a megperzselt fekete föld maradványai, a hajadon csendes sírása. Mindez értelmetlen szerződés. És ezek a bűn jelei is.
Ám az egyiküket ok nélkül végezték ki. Azért tették, hogy meneküljenek a rettegéstől, az élénk képzelőerő folyományaképpen.
Egyedüli bűnösként lógni a kötélen semmivel sem kevesebb, mint a mindannyiunkat sújtó kegyvesztettség.

Itt a tolvaj ártatlan.

Ezek után meg kell húznod a hurkos szobában az ártatlanul felkötött hulla kötelét. Visszatérve az akasztott emberekhez, az ártatlan eltűnt, a helyén viszont felveheted az üldözött ember kulcsát (Key of the Persecuted). Ezt használd a folyosó végét lezáró bilincs kinyitásához.

Menj le a létrán, és tovább a folyosón. Lépj át a veled szemben levő fehér ajtón. Ismét egy videot látsz, Maria második haláláról. Kimenve innen az ajtó bezáródik – ha vissza próbálsz menni, az hatással lehet a játék végkifejletére; nézd meg tehát a végződések leírását, és dönts aszerint. Menj vissza a kapuhoz, majd azon túl a vízzel elárasztott folyosón egy létrához. Mássz fel.

Vedd fel az elsősegélydobozt. Továbbmenve egy katakombába érkezel. Itt három doboz sörétes tárat és egy ampullát, valamint mentési pontot találsz. A sírok feliratai:

Ez a bűnös utolsó korsó sörét itta, mielőtt kivégezték, és lefektették ide, ahol örök álmát alussza.
Miriam K. - Áruló
Walter Sullivan
Eddie Dombrowski
Angela Orosco
James Sunderland

A James Sunderland feliratot viselő sírba kell beleugranod. Ott továbbhaladva egy furcsa, két helyiségből álló terembe jutsz, ahol Eddie-vel kell megküzdened. Viszonylag könnyen elintézheted őt lőfegyverekkel. Miután meghalt (sajnos ez a lépés is elkerülhetetlen), távozz a túloldali duplaajtó bármelyikén.

2.9.11. A Toluca-tó (Toluca lake)

Kimenve az ajtón menj végig a mólón, míg meg nem találod a mentési pontot a hordón. Balra haladva egy csónakhoz jutsz. Szállj be – át kell evezned a Toluca-tavon. Az átérési időd számít a végső értékelésedben. Evezéskor úgy irányítsd a csónakot, hogy James háta mögött feltűnjön egy lámpa fénye – ez a Lake View Hotel mólóját jelzi. Nincs más dolgod most már, csak evezni és tartani az irányt, mely persze különböző nehézségi szinteken eltérő. Előbb-utóbb megérkezel célpontodhoz.

2.9.12. A Lake View Hotel

A hotel előtti udvar bal oldalán álló szökőkút kávájáan vedd fel a Kis Hableány zenedobozt (Little Mermaid Music Box), majd lépj be a hotelbe a főbejáraton. Odabent bal oldalon meglátod a falon a hotel térképét (Hotel Map for Guests), melyre rápillantva láthatod, Mary a 312-es szobában vár Jamesre. Most menj be a Lake Shore étterembe (Lake Shore Restaurant), és vedd fel a hal kulcsot (Fish Key). Odabent újfent találkozol Laurával, aki átadja a Marytől kapott levelét (Laura's Letter):

Kedves Laura, e levelet Rachel-re hagyom, aki majd, ha már nem leszek, átadja neked.
Most messzi járok egy csendes és gyönyörű helyen. Kérlek, bocsásd meg búcsúszó nélküli távozásom.
Minden jót, Laura.
Ne légy kőszívű a nővérekkel.
És Laura, ami James-t illeti... tudom, gyűlölöd őt, hiszen úgy tudod, nem bánik jól velem, de kérlek, adj neki esélyt.
Igaz, néha talán kissé mogorva, és nem túl mosolygós. De a felszín alatt egy igazán kedves ember.
Laura... saját lányomként szeretlek.
Ha másképpen alakultak volna a dolgok, örökbe fogadtalak volna.
Boldog 8. szülinapot, Laura.
Örökké a barátod, Mary

Kimenve innen a raktárban (Store Room) vadászpuska- és pisztolylőszert vehetsz fel. Az előtérbe visszamenve mentési pontot találsz az egyik fotelen. Most menj a recepcióra (Reception), ahol egy jegyzetet olvashatsz el, mely szerint a James által ottfelejtett videokazetta az 1. emeleti iroda széfjében van. Az ajtón bemenve vedd fel még a 312-es szoba kulcsát (Key to Room 312) is. Ezután menj le az alagsorba, és vedd fel a hígítót a liftből. Most irány a 2. emelet.

A ruhatárban (Cloak Room) elsősegélydobozt, valamint két-két sörétes- és pisztolylőszert vehetsz fel. Ugyanitt találsz egy zárt aktatáskát, melyet nyiss fel a hal kulccsal, és kiveheted belőle a 204-es szoba kulcsát (Key to Hotel Room 204). Innen kijőve és a folyosó bal oldalán indulva további két csomag pisztolygolyót tudsz felvenni. Az olvasószobában (Reading Room) két doboz sörétes lőszer és egy gyógyital van. Menj a 204-es szobába, és vedd fel a személyzeti lift kulcsát (Employee Elevator Key). A szoba falán levő lyukon át mássz a 202-es szobába. Itt van egy zárt aktatáska. A nyitásához szükséges kombináció az ágyon levő képen van, melynek láhatóvá tételéhez használd a nemrég felvett hígítót. A kapott kóddal a táskát kinyitva felveheted a Hamupipőke zenedobozt (Cinderella Music Box). Most menj a személyzeti lift szobájához (Employee Elevator Room) – odafelé gyógyitalt és vadászpuskalőszert találsz. Mentsél, és vedd fel a két gyógyitalt. Ha most belépsz a liftbe, az sípolni fog a túlterhelés miatt. James nem kövér, csak ki kell raknia az összes felszerelését a lift előtti polcra; legyen teljesen üres a leltárad, egyébként a lift nem indul el. Most liftezz le az 1. emeletre.

A lift előtt vedd fel a hotel személyzeti térképét (Hotel Map for Employees). A kamrában (Pantry) találod meg a Hófehérke zenedobozt (Snow White Music Box). Az irodában (Office) vedd fel a videokazettát (Videotape) és egy konzervnyitót (Can Opener). A személyzeti társalgóban (Employee Lounge) két vadászpuskalőszert találsz a hűtőben. Most menj a kazánházba (Boiler Room), és vedd fel az elsősegélydobozt és a bár kulcsát (Bar Key). A konyhában (Kitchen) három gyógyital is rejtőzik. A nagy bádogkonzervet nyisd fel a konzervnyitóval, melyből James kivesz egy villanykörtét (Light Bulb). Most át a Venus Tears Bárba, használd a villanykörtét, majd menj ki a túloldalon a bár kulcsával. Innen fel tudsz menni a 2. emeletre. A személyzeti lift helyiségéből vedd vissza tárgyaidat, és irány az 1. emeleti hall.

A nagy helyiség közepén egy nagy zenedoboz áll. Ez is egy rejtvény, melynek megoldása rejtvényszintenként eltérő. EASY-n minden mélyedésben ugyanaz a felirat olvasható: *Amikor az Elveszett visszatér, a hamis hang édessé változik.* Bármelyik zenedobozt belerakhatod bármelyik mélyedésbe. NORMAL szinten meghatározott helyre kell tenni őket. A mélyedések feliratai balról jobbra:

Annak a Hercegnőnek a helye, aki éjfélkor szökött el.
Annak a Hercegnőnek a helye, aki felébredt a halálból.
Annak a Hercegnőnek a helye, aki nem szavakkal beszél.

Vagyis a helyes sorrend balról jobbra: Hamupipőke, Hófehérke, Kis Hableány.

HARD / EXTRA:
A feliratok balról jobbra:
A szégyenteljes kapzsiság vérrel szennyezte be a cipőjét.
Mindazonáltal továbbra is hinni szeretnék abban, hogy ő boldog volt.
Szépség – nemcsak áldás, átok is.

A helyes sorrend: Hamupipőke, Kis Hableány, Hófehérke.

Miután helyesen raktad be a zenedobozokat, csodálatos zenét hallasz, és felveheted a lépcsőház kulcsát (Hotel Stairway Key). Ennek segítségével juss fel a 3. emeletre, és a várva-várt 312-es szobába. Odabent nézd meg a nálad levő videokazettát a lejátszón. James borzalommal ébred rá, ő volt az, aki megölte agóniában szenvedő feleségét. A jelenet végén Laura jön be a szobába, akinek James elmondja az igazságot. Hősünk ekkor meghallja Mary hangját a rádióban – ezek szerint Mary mégis a hotelben van. Hagyd el ennek a megrázó jelenetnek a színterét.

2.9.13. Az alternatív Lake View Hotel

A folyosóra lépve láthatod, a környezet átalakult egy átázott és rothadó hotellá. A zseblámpád innentől kezdve a játék végéig nem működik, bár nem is igen lesz rá szükség. A 313-as szoba ajtaján találsz egy mentési pontot. Menj le a 2. emeletre.

Odalent lépj be az olvasószobába (Reading Room). Ha a fejedre teszed a fülhallgatót, az abban hallottak hatással lehetnek a játék végződésére. A második végigjátszástól kezdve itt találod meg a Karmazsin Ceremónia (Crimsom Ceremony) könyvet, mely szintén a „Rebirth" befejezés fontos kelléke:

Szólni emelkedek. Én vagyok az Egyetlen Karmazsin.
A hazugság és a homály nem ők, hanem én vagyok. Mindannyian tudjátok, én vagyok az Egyetlen. Igen, és az Egyetlen én vagyok. A hívők hallgassanak rám! Húsz erős férfi és hétezer szörnyeteg. Figyeljetek hát szavaimra és adjátok tovább, hogy még a büszkeség fénye és a könyörtelen nap alatt is engedelmességgel tartoznak nekem.
Keserű bosszút bocsátok rátok, és szenvedni fogtok végtelen haragomtól.
A hervadó virág szépsége és a haldokló utolsó vonaglása, ezek az én áldásaim.
Ti fogtok megidézni engem, és ezen a helyen csakis én vagyok a csendes.
Ó, büszke töredéke az életnek, mely a szív felé száll. Ó Serleg, mely csordultig van a legfehérebb borral, minden veletek kezdődik.

Most irány a nyugati folyosó, ahol bizonyos ajtókon átmenve más szobákba jutsz, ám ugyanazon az emeleten. Íme az átjárások listája a szobák számai alapján:

- 207 - 204
- 204 - 207
- 202 - 219
- 219 - 220
- 220 - 207
- 212 - 202

A 219-es szoba előtt két pisztolylőszert találsz. Találd meg a liftet. A kisasztalról két ampullát vehetsz fel. Liftezz le az alagsorba az egyetlen működő gomb megnyomásával.

Odalent lépj be a bárba; a pult mögött öt gyógyitalt is találsz! A konyhában két-két sörétes és vadászpuska töltényt vehetsz fel, valamint egy elsősegélydobozt. A keleti ajtón kimenve, majd a lépcsőházra nyíló kék ajtón átmenve James találkozik Angelával egy szintén igen megrázó jelenet során. Amint vége, menj ki azon az ajtón, ahol bejöttél (a lángba borult lépcsőkön nem ajánlatos elindulni felfelé). Odakint a lépcsők normálissá változtak visszsza. Menj fel, és az ajtón átlépve az 1. emeleten vagy.

A mellékhelyiségek felé haladva két ampullát találsz a fűtőtesten. Az északkeleti folyosón haladva két vadászpuska lőszert vehetsz fel. Menj át a végén levő ajtón, majd a következőn. Itt összesen 9 mentési pont is van (talán azért, hogy itt mindenképpen mentsél)! Vedd a kezedbe a vadászpuskát, szedd össze magad, és lépj át a duplaajtón. Odabent két Piramisfej végez ezúttal harmadjára Mariával. James rájön az igazságra, és úgy találja, ideje véget vetni az eseményeknek. Meg kell küzdened a két Piramisfejjel!

A Piramisfejek lándzsáikkal támadnak. A legjobb stratégia a szokásos: egy lövés a vadászpuskából / sörétesből a sarokban, majd átfutni a szemben levő sarokba, és ismét egy lövés. Úgy tűnik, a két Piramisfejnek közös életereje van, tehát előbb-utóbb vége lesz a harcnak. A betárazás itt is mindig a menü képernyőjén történjen! HARD nehézségi szinten gyorsabban mozognak, ennyi a nehezítés. NORMAL szinten kb. 20 lövés után a lények a szoba közepébe menve saját fejükbe döfik lándzsáikat, és meghalnak.

Ha ez megvan, az előző helyen ismét menthetsz, majd a Piramisfejeket megvizsgálva egy rozsdaszínű tojást (Rust-colored Egg) és egy skarlát tojást (Scarlet Egg) találsz. Ezeket használd a terem két túlsó ajtajánál (mindegy, melyiket melyikbe teszed), mire azok kinyílnak. Belépve az előtérbe menj ki a főbejáraton. Egy hosszú folyosón találod magad. Egy hangfelvételt hallasz, melyben a beteg Mary és James beszélgetése hallható. Ha megállsz és végighallgatod, az hatással lehet a végkifejletre. Menj át a folyosó túloldalán levő ajtón. Odakint egy állványzatot találsz, menj fel a lépcsőn. A tetőre érve indulj az ablak vagy az ágy felé (ez attól függ, milyen befejezés készülődik számodra). Egy video indul, majd kezdetét veszi a végső főnökcsata.

Mary / Maria nem túl könnyű ellenfél. Különböző módszereket alkalmazva mindent meg fog tenni, amit csak tud, hogy keresztüldöfje és / vagy megfojtsa Jamest, halálos csápjainak segítségével. Jó dolog, hogy sok hely van a teremben, ezért könnyű elkerülni a közvetlen támadásait. Habár a Démon helyenként érzékeny olyan rövid hatótávú fegyverekre, mint az acélcső és a nagy bárd (csupán pár ütés után összeroskad), a legjobb tartani a távolságot, mivel az átdöfésre és megfojtásra irányuló támadásait nehéz elkerülni. Lőjj egyszer vagy kétszer a vadászpuskával, majd fuss el a közelgő ketrec elől a szomszédos sarokba. Habár a molylepkék zavaróak, nem okoznak túl komoly sérülést, és természetesen kevésbé ártalmasak, mint a ketrecből kiálló csápok (ugyanakkor ha nálad van a hiper spray, az egész rajt el tudod pusztítani). Ezt a módszert használva - a beállított nehézségi szinttől függően - 3-40 vadászpuska-lövéssel elpusztíthatod a Démont. Amint a ketrec leesik a földre, ne félj megközelíteni, és öld meg egy óvatosan elhelyezett lövéssel.

Szép munka volt, végére értél a Silent Hill 2-nek!! Nézd meg, melyik végződést kaptad, és ne feledd, ezen kívül még öt másik van – lásd a részletezést a *Lehetséges végződések* címszó alatt.

2.10. A „Born from a Wish" c. aljáték végigjátszása

Maria a Heaven's Night Bárban ébred. Úgy tűnik, mindenki eltűnt a városból. Maria úgy dönt, mégis elindul egy másik élő embert találni ...

2.10.1. A délnyugati völgy

Miután a video véget ért, vedd fel a két revolverlőszert és a két gyógyitalt. Menj ki, majd fel a bárba, ahol megtalálod a kínai húsvágóbárdot (Chinese Cleaver) és egy elsősegélydobozt is. A bejárati ajtón át menj ki a városba.

Indulj déli irányba a Carroll utcán. Az út keleti felén gyógyitalt találsz. Haladj el a kórház mellett, és a Rendell utcához érve revolverlőszert találsz a kombi hátulján. A Rendell utcán haladva még két gyógyitalt vehetsz fel egy tehergépkocsi előtt. Most menj a Munson utcán észak felé, majd a Katzon nyugati irányba. Itt elsősegélydoboz hever egy kis téglafal tetején, az utca déli oldalán pedig két revolver muníció egy elkerített területen. A Munson utcán északi irányba haladva a Blue Creek Apartments felé ismét revolverlőszert és elsősegélycsomagot találsz egy teherkocsi mögött. Az utca keleti felén menve tovább nemsokára egy félig nyitott ajtóra lelsz. Menj át rajta, majd be az épület főbejáratán.

2.10.2. A Baldwin-ház (Baldwin Mansion)

A duplaajtókon át lépj be a nappaliba (Living Room). Vedd fel a Baldwin-ház

térképét (Baldwin House Map) a bal oldalon álló könyvespolcról. Ebben a szobában még mentési pontot, két revolverlőszert és egy elsősegélydobozt találsz. Most menj ki az északi ajtón, és fel a lépcsőn.

Az állványon két revolvertár van. Haladj tovább fel a lépcsőn, míg egy folyosóra nem jutsz. A nyugati ajtón próbálva belépni azt valaki behúzza, és egy beszélgetés játszódik le Maria, valamint a ház tulajdonosa, Ernest Baldwin között, akit soha nem fogsz megpillantani, csak a hangját hallhatod. (A férfi kislánya, Amy 7 éves korában kiesett a padlás ablakán, és szörnyethalt.) Utána menj át a déli ajtón, majd a Mariától jobbra nyílón. Az erkélyen vedd fel a fehér táblát (White Board). Fordulj vissza, vedd fel a gyógyitalt az állványról, és menj be a jobb oldali ajtón. Itt megint egy zárt ajtajú erkély van. Juss vissza ahhoz a folyosóhoz, ahol Ernesttel beszéltél.

Menj le a lépcsőn, miközben egy puffanást és lépések hangját hallod. A napaliba lépve a kandalló elől eltűnt a korábbi lap. Megvizsgálva Maria egy létrát fedez fel. Mássz fel. Odafent vedd fel a piros táblát (Red Board) veled szemben, és a fekete táblát (Black Board) a sír mellől. Majd vizsgáld meg a sírt, melyen a következő felirat olvasható:

Együtt veled, halott vidámság.
Nem maradt más, mint a kétségbeesés, és
az értelmetlen holnapok jövője.

De soha nem adom fel.
Azért, hogy újra láthassam gyönyörű mosolyod.
Azért, hogy az Istenek áldásáért könyörögjek.
Várok arra a napra.

Amikor a táblák mindent befednek,
Minden bánat elillan velük.
Ám míg álmaim valóra válnak,
el kell viselnem minden fájdalmat.

Ennek a rejtvénynek az a megoldása, hogy a nálad levő fehér, fekete és piros lyukacsos táblákat úgy forgatva rakd be, hogy azok teljesen lefedjék az alapnégyzet kék hátterét. Több megoldás is van, íme a legkönnyebb:

Tedd be a fehér táblát változatlan irányban.
Tedd be a fekete táblát változatlan irányban.
Tedd be a piros táblát 90 fokkal balra fordítva.

A rejtvény megoldása után Maria megszerzi az akáckulcsot (Acacia Key). Mássz le a létrán, majd megint fel a lépcsőn. A déli ajtón át lépj be a másik folyosóra. Az erkély eddig zárt ajtaján használd az imént megszerzett kulcsot. Kövesd a folyosót a gyermekszobába (Kid's Room). Vedd fel a gyufásdobozt (Matches), majd menj tovább a folyosón. A végén levő ajtón átmenve a padláson vagy. Odafent sötét van, ezért gyújtsd meg a gyertyát a gyufával. A bal oldalon álló szék alatt egy születésnapi képeslapot (Birthday Card) találsz, felirata: *A legdrágább apukának boldog születésnapot kívánok! Amy Baldwin*

Most menj le ismét a lépcsőn. Útközben egy suttogó gyermekhang azt kéri, add át a lapot az édesapjának. Menj hát vissza Ernest szobájához, majd lépj be. Senki sincs odabent. Két gyógyitalt és egy elsősegélydobozt találsz itt. Az asztalon egy nyitott könyv hever, melyben az akácról olvashatsz:

Növényenciklopédia: Az akácfa (Acacia)

A borsók családjának mimóza törzsébe tartozó örökzöld fák nemzetségébe tartozik. Apró virágai sárgák és fehérek, csoportokat alkotnak. A közönséges változatai között szerepel a „gumifa" is.
Az akácfa a világ számos vallásában jelentékeny szimbólum. A kereszténységben az örök életet és az erényességet jelenti.
Az ókori Egyiptomban a tisztaságot és az újjászületést jelképezte, míg a régi Babilonban Istár istennő fája, és az élet szimbóluma is volt egyben.
A régi zsidók számára szintén szent fa, akik ebből ácsolták Noé bárkáját. Részükre az akác a békés halált és a fájdalomtól való megszabadulást jelentette.

Menj ki a másik ajtón, majd még egyen, és le a lépcsőn. A konyha (Main Kitchen) melletti ajtón át ismét egy folyosón kell végighaladnod, melyen revolverlőszert találsz. A végén jobbra nyíló ajtón át belépve ismét revolverlőszert és két gyógyitalt vehetsz fel. Menj ki a túlsó ajtón. Balról mentési pont van. A nyitott ajtón átmenve juss el a dolgozószobába (Study), és olvasd el a Lost Memories (Elveszett emlékek) c. könyvet:

Elveszett emlékek

A legerősebben bízom – ezt akár hitnek is nevezhetni – „A halott feltámasztása" nevű csodában.

A dombon, melyet a fény megvilágít,
a Szörnyeteg dalát énekelte.
A vér szavaival, a pára cseppjeivel és az éjszaka edényével
a sír felnyílt.

A gyülekezet emberei sírtak félelmükben és örömükben, ám az én hitem Xuchilpaba megváltásában nem gyengült.

Erről is van szó a régi legendákban. Az akkori idők hívei a halált nem tartották a végnek, hanem egyszerűen annak az útnak, mely során az elhunyt visszatért a természethez. Hitük szerint a folyamat megfordítható.

Vér = Piros,
Köd = Fehér,
Éjszaka = Fekete

A másik ajtón átlépve megint Ernesttel találkozol. Maria átadja neki a születésnapi lapot, és Ernest arra kéri őt, szerezzen meg neki egy fehér folyadékot tartalmazó üvegcsét a szomszédos apartmanból. Menj ki a szobából, és lépj be ismét a mentési pontot tartalmazó kis folyosóra. Az eddig zárt ajtó nyitva van. Menj le a lépcsőn, és át a bal oldalról nyíló ajtón. Szemben veled, a földön Amy tányérja fekszik. A folyosó és a lépcső végén az ajtón át egy kis udvarba jutsz, a falon a következő felirat áll: *ÓVAKODJ A KÍSÉRTETJÁRTA HÁZTÓL!* Találd meg az ajtót a Blue Creek lakóházhoz.

2.10.3 A Blue Creek lakóház (Blue Creek Apartments)
A bal oldali lépcsőn felmenve a 2. emeletre nyíló ajtó mellett találod az épület térképét (Map of the Apt Bldg). Menj le, és át a lépcső aljában álló ajtón. Lépj be a 105-ös szobába. Itt vedd fel a fehér folyadékot (White Liquid), az elsősegélydobozt és a gyógyitalt. Egy mentési pontot is találsz a konyhához közel. A 2. emeletre nem érdemes felmenned, mert csak elpusztításra váró szörnyeket találsz ott. Hagyd el tehát a lakóházat azon az ajtón át, amelyen bejöttél.

2.10.4. Visszatérés a Baldwin-házba
Juss vissza a dolgozószobába (Study). A másik ajtót megvizsgálva Ernest és Maria ismét beszélgetésbe kezdenek. Maria a fehér folyadékot egy állványon hagyja. A további párbeszédük során Ernest megemlíti Mariának James nevét. Végül a lány kinyitja Ernest szobájának ajtaját, és látnia kell, senki nem volt ott.

Maria kimegy az utcára, és azon gondolkodik, öngyilkosságot kövessen-e el, vagy folytassa az életet. Végül eldobja a revolvert, és James nevét suttogva a Rosewater park felé indul ...

Ezzel végére értél ennek a rövid játéknak is. Hallgasd meg a stáblista alatti gyönyörű dalt, miközben a Mariáról készült képeket nézheted. Ha van kedved, kövesd Silent Hill történetét a 3. részben!

2.11. A játék lehetséges végződései, érdekességek

„Maria"
A befejezés lényege, hogy minél jobban kapcsolódj Mariához emocionálisan. Tehát ha veled van, ne fuss sokat, igyekezz mindig megvárni, sose engedd, hogy a szörnyek megtámadják. A kórházban térj be hozzá annyiszor, ahányszor csak elsétálsz az emeleten. Olvasd el a tetőn lévő jegyzetet, plusz meg kell hallgatnod a hotelban a fejhallgatóban szóló üzenetet. Az utolsó nagy folyosón ne hallgasd meg Mary és James párbeszédét, hanem fuss, ahogy tudsz. Angela kését lehetőség szerint még csak meg se vizsgáld.

„In-Water" (Vízben)
Az igazi vesztes befejezés. Ha megsérülsz, igyekezz sosem gyógyítani magad, csak ha már nagyon alacsonyan van az értéked. Vizsgáld meg Angela kését, akár többször is, és bánj rosszul Mariával. Ne látogasd meg a kórházban, hagyd, hogy megsebesüljön, fuss el tőle sokszor. El kell olvasnod a kórház tetején a kis jegyzetet.

„Leave" (Elhagyás)
Ebben a játékban ne nagyon törődj Mariával, ugyanúgy ne látogasd, és ne maradj a közelében, viszont az energiádra nagyon ügyelj! Maradj mindig fitten, amint megsebeztek, már gyógyítsd is magad. Ne nézd meg Angela kését, és a kórház tetején lévő jegyzetet se olvasd el.

„Rebirth" (Újjászületés)
Ezt a második végigjátszás után tudod behozni, hiszen a négy titkos tárgy felvétele kell hozzá. Egy fontos dolog van csak: a Dog kulcsot (lásd lejjebb) ne vedd fel, ha ezt a befejezést akarod látni.

A tárgyak lelőhelyei:
1.) Fehér olaj (White Chrism): Blue Creek lakóház 105-ös szoba
2.) Elveszett emlékek (Lost Memories): Texxon Benzinkút
3.) Obszidián serleg (Obsidian Goblet): Silent Hill Történelmi Társaság
4.) Karmazsin szertartás (Crimson Ceremony): alternatív Lake View Hotel, olvasószoba

„Dog" (Kutya)
Ehhez a befejezéshez legalább kétszer teljesítened kell a játékot, de nem mindegy, hogy milyen befejezéssel. Az első variáció, hogy megszerzed a Maria, In-Water és Leave befejezéseket, vagy pedig csupán a Rebirth-re hajtasz.
Ha a két csoport közül valamelyik megvolt már, akkor a Rosewater Park után a benzinkút és a bowlingpálya között találhatsz egy lyukas kerítést. Ide bemerészkedve vedd fel a kutyaházból a kulcsot, amit a Lake View Hotelben használhatsz majd - miután megnézted a videokazettát -, az Observation szobában.

„UFO"
Vidd végig a Born From a Wish játékot Mariával, majd amikor új játékot kezdesz, vedd fel a kék követ (Blue Gem) a mosdóból. Ezt három helyen is használnod kell (a kórház kertjében a 3 főellenfél után, a hajókázás előtt a stégen, és a 312-es szobában a Lake View Hotelben), hogy egy új befejezést láthass.

EXTRA RIDDLE (rejtvény) mód
Van rá lehetőség, hogy a fejtörők 3 nehézségi fokán kívül egy negyediket is előhozz - ez lesz a legbrutálisabb mind közül. Ehhez mindösszesen annyit kell tenned, hogy mindhárom nehézségi fokozatban végigvéve a játékot, negyedik alkalommal nehéz fokozaton indítsd el - és máris Extra fokozatba kerültél.

2.12. Értékelés

A játék végeztével kapott értékelő képernyőn az alábbiak vannak részletezve:

Tulajdonság - Magyarázat
Action Level (az akció nehézségi szintje) - A játék kezdetén választott akciószint.
Riddle Level (a rejtvények nehézségi szintje) - A játék kezdetén választott rejtvényszint.
Ending (végződés) - A kapott végződésed.
Ending Clear (megszerzett végződések) - Hány végződést szereztél idáig.
Saves (mentések) - A mentéseid száma.
Total Time (összidő) - A teljes játékidő.
Walking Distance (gyalog megtett távolság) - A gyalog megtett kilométerek száma.
Running Distance (futva megtett távolság) - A futva megtett kilométerek száma.
Items (tárgyak) - A megszerzett tárgyaid száma.
Defeated Enemy By Shooting - A lőfegyverrel megölt ellenfelek száma.
Defeated Enemy By Fighting - A lőszert nem igénylő fegyverrel megölt ellenfelek száma.
Boat Stage Time (a csónakos szakasz ideje) - Mennyi idő alatt értél át a csónakkal a tavon.
Boat Max Speed (a csónak maximális sebessége) - Az elért legnagyobb sebesség.
Total Damage (összes sérülés) - Az ellenfelektől kapott összes sérülésed.
YOUR RANK (a végső értékelés) - A nagy csillagok 10, a kicsik 1 pontot érnek. Összeadva őket megkapod az összpontszámodat. Mindkét soron 10 csillag adható maximálisan.

A legmagasabb pontszám megszerzése
Ha ezt sikerül elérned, tíz nagy csillag fog megjelenni a végső értékelés sorában. Íme a feltételek (a tulajdonságok fordítását ld. az előző táblázatban):

Tulajdonság Kritérium
Action Level - HARD
Riddle Level - HARD / EXTRA
Ending - „Dog" vagy „Rebirth" (a „Dog" a gyorsabb és a könnyebb).
Ending Clear - A platinum változatban 4/4 (+3), a sima változatban 4/4 (+1).
Saves - 2 vagy kevesebb
Total Time - Kevesebb, mint 3 óra.
Walking Distance - Nem érdekes.
Running Distance - Nem érdekes.
Items - A platinum változatban több mint 100 (+8 extra tárgy), a sima változatban több mint 100 (+7 extra tárgy).
Defeated Enemies By Shooting - 75 vagy több.
Defeated Enemies By Fighting - 75 vagy több.
Boat Stage Time - Kevesebb, mint 1 perc 20 másodperc.
Boat Max Speed - Nem érdekes.
Total Damage - Kevesebb, mint 500 pont.
YOUR RANK - TÍZ NAGY ARANY CSILLAG!

3. SILENT HILL 3 (Playstation 2, PC)

3.1. A megjelenés éve, platformok, egyéb információk

A Konami 2003. májusában állt elő a Silent Hill sorozat immár harmadik felvonásával, a PS2 platformját becélozva, melyet a PC-s verzió az év végén követett – az Xbox tulajdonosok sajnos kimaradtak ebből a részből. A két változat között semmi lényeges különbség nincsen, a szokásos irányításbeli eltéréseket kivéve, természetesen. A játékmenet ígéretes, a grafika szemet gyönyörködtető, a történet pedig ismét magával ragadó. Az ajánlott korhatár továbbra is legalább 15 év. Lássuk a részleteket!

3.2. Prológus

Heather egy átlagos vasárnapon a helyi bevásárlóközpont „Happy Burger" nevű étkezdéjében szenderedett el. Borzalmas rémálom veszi körül ébredésekor. Felhívja édesapját. Ezt követően egy középkorú, barna felöltőt viselő férfival, Douglas Cartland detektívvel találkozik, aki beszélni szeretne vele. Heather visszautasítja annak ellenére, hogy a férfi szerint a születése körülményeiről van szó, majd a lány a női mosdóba távozik.

3.3. Szereplők

Heather Morris
- **Kora:** 17 év
- **Neme:** nő
- **Foglalkozása:** különböző részmunkaidős állások

A történet főhősnője. Hétköznapi lány, akinek kicsit felvágták a nyelvét és könnyen megharagszik. Egy tipikus vasárnapon vásárolni ment a helyi bevásárlóközpontba, és egyszer csak a rémálmok világába csöppent. A bizarr helyzettől először megrémül, de aztán fokozatosan összeszedi bátorságát és felveszi a harcot a rémségekkel a túlélésért. A neve Heather Morristól származik, ő szinkronizálja a karaktert, és a mozgását is ő adja. Az alkotók először a Helen nevet választották, ám úgy találták, ez túl régimódi, így megváltoztatták.

Douglas Cartland
- **Kora:** 50-es évei végén
- **Neme:** férfi
- **Foglalkozása:** magándetektív

Douglas egy idősödő úr, akivel Heather a bevásárlóközpontban találkozik. Nem igazán szimpatikus neki a férfi. Douglas a lány születésének körülményeiről szeretne érdeklődni. Claudia bérelte fel, hogy kerítse elő hősnőnket, egyébként kedves ember. Eredetileg rendőrnyomozó, ám tíz éve nyugdíjazták. Emiatt ő és a felesége elváltak. A neve a 20-as évek egyik híres színészétől, Douglas Fairbankstől származik. Egyszerűen úgy tűnt, ez a név illik rá. Nincs valódi kapcsolata a névrokonával.

Claudia Wolf
- **Kora:** 29 év
- **Neme:** nő
- **Foglalkozása:** egy vallásos szervezet papnője

Furcsa teremtés. Heather először a bevásárlóközpontban találkozik vele, és azon tépelődik, vajon ez a nő-e az oka minden borzalomnak – habár Claudia azt állítja, mindez Isten műve. A kultuszokat tanító csoport papnője, és véleménye szerint Heather az egyetlen, aki képes őket elvezetni a Paradicsomba. Igyekszik szítani a lányban izzó gyűlöletet. A neve az 1960-as évek egyik olasz színésznőjétől, Claudia Cardinale-től származik. Eredetileg Christienek akarták hívni, ám később arra jutottak, ez a név túl „aranyos", így megváltoztatták.

Vincent
- **Kora:** 24-26 éves
- **Neme:** férfi
- **Foglalkozása:** egy vallásos szervezet papja

Ő is nagyon furcsa, és állítása szerint megbízható, Heather mégsem érzi magát biztonságban a közelében. Vincent saját bevallása szerint Claudia ellenlábasa. Heather a Hilltop Centerben találkozik vele. A férfi szintén a kultuszokat tanító csoport papja, és Vincent atyaként is ismerik. Heathert támogatja azért, hogy keresztülhúzza Claudia számításait. A fizikai veszély lehetősége elrémíti. A neve Vincent Gallótól származik, mely színész olyan filmekből ismert, mint például a Buffalo '66. Az asszociációra borotválatlan kinézete ösztönözte az alkotókat, bár a játékkarakter nem olyan vagány, mint a névrokona.

3.4. Teremtmények

Megjegyzés: ezek csak az átlagos, tömegekben előforduló ellenfelek; a főellenfelek jellemzését, és leküzdésük stratégiáját a végigjátszásban találod.

3.4.1. Zárlat (Closer)
- **Terület:** Normál és alternatív bevásárlóközpont, metró, vidámpark, templom.
- **Jellemzés:** Nagyon magas teremtmény, széles és párnás, földig érő lábakkal. Nincs arca, csak a szája látható. Sokat rángatja a fejét.
- **Metafora:** Hatalmas testével képes eltorlaszolni egy utat, ezért kapta a „zárlat" nevet. Az előző rész Mandarinjára is emlékeztet.
- **Stratégia:** Lassan mozog, és a reakciói is lassúak. Ám a támadásai elég erősek. Nem feltétlenül fontos megölnöd őket, mivel nem jelentenek komoly fenyegetést, de ha idegesítővé válnak, a pisztollyal terítsd el őket. A lőszert nem igénylő fegyverek kevésbé használhatók nála.

3.4.2. Kábult test (Numb Body)
- **Terület:** Normál és alternatív bevásárlóközpont, csatorna, Hilltop Center.
- **Jellemzés:** Lila színű, csirkére emlékeztető teremtmény, a feje egy szemgolyóra hasonlít. Kis, közepes és nagy méretben is előfordul.
- **Metafora:** Lassúsága, esetlen mozgása, és fagyásra emlékeztető sápadtsága miatt kapta a „kábult test" nevet.
- **Stratégia:** Könnyen elintézheted őket a lőszert nem igénylő fegyverekkel. Olykor csapatosan járnak, de ekkor sem nehéz legyőzni őket.

3.4.3. Duplafej (Double Head)
- **Terület:** Szinte mindenhol találkozni fogsz velük.
- **Jellemzés:** Széthasított fejű kutya, rothadó testét félig kötszer borítja. Olyan, mintha egy megsült kutya éledt volna fel.
- **Metafora:** Külső megjelenésére nagy hatással volt a tűz okozta sérülések miatt cselekvésképtelen Alessa.
- **Stratégia:** Csoportokban közlekednek, gyors mozgásúak. Az acélcsővel vagy a katanával hátulról könnyen lecsaphatod őket. Szeretik a húst, így ha látod, valamit nyalnak a földön, el is futhatsz mellettük. A marhahúst (Beef Jerky) is kedvelik, ebből tudsz majd felszedni a játék során, így dobálhatsz nekik belőle a figyelmük elterelése céljából.

3.4.4. Inga (Pendulum)
- **Terület:** Szinte mindenhol fogsz találkozni velük.
- **Jellemzés:** Két fejjel és fémes testtel rendelkező teremtmény. Habár nincs szárnya, a levegőben kering. Fejéből két penge áll ki.
- **Metafora:** Mozgás és támadás közben testének felső része forog, emiatt kapta az „inga" nevet.
- **Stratégia:** A legjobb elfutni előlük, ugyanis ha beléjük lősz, még gyorsabban haladnak feléd. Ha mégis meg akarod ölni őket, a sörétes puskával vagy a géppisztollyal tedd, a pisztollyal nehéz őket eltalálni.

3.4.5. Őrült rákos (Insane Cancer)
- **Terület:** Metró, építkezési terület, Hilltop Center, templom.
- **Jellemzés:** Puha, löttyedt, fehér színű testű szörny.
- **Metafora:** Külső megjelenése rákos szövetszaporulatra emlékeztet.
- **Stratégia:** Amikor Heather találkozik velük, általában a földön fekszenek

és onnan kelnek fel. Ám attól kezdve gyorsan mozognak. Míg a földön vannak, el tudsz futni előlük, amúgy a sörétes puska vagy a géppisztoly a leghatásosabb ellenük. Amikor eldőlt, jól rugdald meg. Csak teljesen kilapult állapotában lesz halott.

3.4.6. Szörcsögő (Slurper)

- **Terület:** Normál és alternatív Hilltop Center, kórház, templom.
- **Jellemzés:** Emberformájú lény, mely a földön kúszik. Halottnak tetteti magát áldozatai magához csalogatása érdekében.
- **Metafora:** Felszürcsöli a rozsdaszínű vért, és csőrszerű szájával a padlóra ragadt húst harapdálja.
- **Stratégia:** A Silent Hill 3 legidegesítőbb szörnyei. Ha nem vagy elég fürge, Heathert ledöntik a földre és csócsálják. Ezért időben lődd le őket a sörétes puskával. Csak akkor tekintheted őket halottnak, ha vérezni kezd a tetemük.

3.4.7. Nővér (Nurse)

- **Terület:** Normális és alternatív kórház.
- **Jellemzés:** Nővérre hasonlító szörny, mely puskát vagy vascsövet tart a kezében.
- **Metafora:** A kórház épületében kószáló nővér. Lehetséges, hogy a kórház nővérei változtak át szörnyekké.
- **Stratégia:** Ha a pisztolyt választod, mindig maradj távol tőlük. A revolver és a sörétes puska gyorsan végez velük. Olykor csapatokban támadnak. A zseblámpa fénye vonzza őket, tehát jó ötlet lekapcsolni azt, így könnyebben végezhetsz velük.

3.4.8. Vakarózó (Scraper)

- **Terület:** Templom.
- **Jellemzés:** Ember alakú szörny, kezeiben egy-egy fegyverrel. A Silent Hill 2 Piramisfejére emlékeztet. Kezei végén gumikesztyű-szerűség van, és szoknyára emlékeztető ruhadarabot, valamint cipőt visel. Gyorsan mozog.
- **Metafora:** Szüntelenül vakarózik a két, éles eszközzel.
- **Stratégia:** Nem túl erős lények, 2-3 sörétes puska lövéssel végezhetsz velük, akár közelről is.

3.4.9. Valtiel

- **Terület:** Alternatív bevásárlóközpont, alternatív Hilltop Center, alternatív kórház, templom.
- **Jellemzés:** Ő is a Silent Hill 2 Piramisfejére emlékeztet. Enyhén sárgás színű. Mindig elforgat egy szelepet valamilyen ismeretlen okból. Soha nem támad Heatherre, sőt még segítheti is.
- **Metafora:** A „valet" = komornyik szó származéka. Mint az Isten szolgája, Valtiel figyeli Heathert az Isten megszületése érdekében.
- **Stratégia:** Nincsen, mivel nem ártó szándékú lény. Amikor Heather elhalálozik, ő húzza el a lány tetemét.

3.5. Fegyverek és gyógyító tárgyak

3.5.1. Lőszert nem igénylő fegyverek

Ezek a kábítófegyver (Stun Gun) kivételével nem igénylenek lőszert. Két-három támadásuk van: váll fölött vagy fej fölött suhintás, illetve döfés. Ezek támadási ereje sorrendjüknek megfelelő.

Kés (Knife)

A játék kezdetén már a felszerelésedben van. Gyors fegyver, használatával lőszert spórolhatunk, viszont vagdalkozáskor közel kell menni az ellenséghez, ennek ellenére csupán közepes sérülést okoz. Ha teheted, soha ne használd, hacsak nem fogyott ki az összes lőszered.

Acélcső (Steel Pipe)

A bevásárlóközpontban (Centrall Mall) levő bár falához támasztva veheted fel. Gyors, meglehetősen hatékony, és ezt is használhatod, ha lőszert akarsz spórolni. Sajnos elég közel kell menni vele az ellenséghez, körülményes használni. Ajánlott a kábult testek, duplafejűek és szörcsögők elleni küzdelemben.

Buzogány (Maul)

A föld alatti csatornákban találod. Halálos csapást lehet vele leadni, néhány ütés megöl egy átlagos ellenfelet, viszont habár hasonlít az acélcsőhöz, jóval lassabban lehet meglengetni. Ne használd ezt a fegyvert, ha sok körülötted az ellenség. Duplafejűek és kábult testek ellen hatásos.

Katana

A Hilltop Centerben és a Művészeti Galéria (Art Gallery) raktárában vehető fel. Komoly sérülést okoz, és többféle támadás kivitelezhető vele, bár használata esetleg lassú és nehézkes. Kábult testeknél ajánlott használni.

Kábítófegyver (Stun Gun)

Heather lakásában, a hálószobában, a fiókban találod. A legtöbb ellenséget a földre küldi a belőle jövő elektromos sugár, de használata nehézkes. Kábult testeknél és az őrült rákosnál jó hasznát veheted.

3.5.2. Lőszert igénylő fegyverek

Egyetlen, vagy sorozatos lövésre képesek, utóbbihoz tartsd lenyomva a lövés gombot. Nehéz helyzetekben betárazásukat a menü képernyőjén végezd.

Pisztoly (Handgun)

A bevásárlóközpont (Central Mall) ruházati áruházában tudod felvenni a játék legelején. Gyors, könnyen használható, sok lőszert találsz bele. Lövés közben mozoghatsz. Hátránya, hogy rövid hatótávolságú, és ennek a fegyvernek nincs túl nagy hatása a komolyabb ellenségekre. Kábult testek, duplafejűek és szörcsögők ellen ajánlott.

Sörétes puska (Shotgun)

A metrókocsi egyik fülkéjében vár rád. Habár komolyabb fegyver, mint a pisztoly, ezzel is tudsz mozogni használat közben - közvetlen lőtávolságban használva pusztító erejű. Viszont hosszabb ideig tart újratölteni, és csupán 6 töltény fér el benne. Bölcs döntés a gyorsan mozgó ellenfelek elkerülése. Minden ellenfélhez ajánlott, de ajánlatos spórolnod a lőszerrel.

Géppisztoly (Submachine Gun)

A Brookhaven Kórház pincéjében, a lift közelében hever. Az ellenségeid akár csoportosan is jöhetnek, veszély nélkül szórhatod rájuk a golyók tömegét. Viszont zabálja a lőszert, szóval rövid életű fegyver. Legyen nálad elegendő muníció, ha használni szeretnéd. Amúgy ezt is mindenre használhatod, de ne pazarold a lőszert feleslegesen.

Hangtompító (Silencer)

Az építkezés (Construction Site Building) 5. emeletén, a színtelen falban található. A pisztoly és a géppisztoly hangját tompítja, de redukálja a fegyver hatásfokát.

Golyóálló mellény (Bulletproof Vest)

Az alternatív bevásárlóközpont 1. emeleti butikjában van. Kevesebb sérülést szenvedhetsz, ha hordod, viszont nehéz, és lelassítja Heathert.

3.5.3. Titkos fegyverek

Lángszóró (Flamethrower)

Fejezd be úgy a játékot, hogy több ellenséget győzöl le lövéssel, mint egyéb küzdelemben. Az "Extra New Game"-ben a Helen Péksége (Helen's Bakery) pultján találod meg a fegyvert. Ha ez nem sikerül az első végigjátszás során, automatikusan a felszerelésedbe kerül a második végigvitel után. (Az első játék mentett állását ismét használhatod.)

Fénykard (Beam Saber)

Fejezd be úgy a játékot, hogy több ellenséget győzöl le egyéb küzdelemben, mint lövéssel. Az "Extra New Game"-ben a bevásárlóközpont 2. emeletén, a szoba nyugati oldalán levő ajtón találod meg a fegyvert a mentési ponttal, valamint a fogóval megszerezhető kulccsal (Key Taken With Tongs) együtt. Ha ez nem sikerül az első végigjátszás során, automatikusan a felszerelé-

sedbe kerül a második végigvitel után. (Az első játék mentett állását ismét használhatod.)

Végtelenített géppisztoly (Infinite Submachine Gun)
Fejezd be úgy a játékot, hogy a végső főellenséget nem lőfegyverrel győzöd le. Az "Extra New Game"-ben mássz ki a női vécé ablakán, elhagyva az első mentési pontot. A géppuska a Heathertől balra levő zsákutca végében van.

Ezüstcső és aranycső (Silver Pipe & Gold Pipe)
Az "Extra New Game"-ben dobd az acélcsövet a csatorna kis tavába, amelyben a szörnyet megölted a hajszárítóval (Dryer), majd válaszolj a három kérdésre: nem, nem, igen.

Heather sugár / Szexi sugár (Heather Beam / Sexy Beam)
Ölj meg összesen 333 ellenfelet. (Mindezt egy, vagy többszörös végigjátszásban. A főellenségek is beszámítódnak.) Ha ez megvan, a fegyver automatikusan bekerül a felszerelésedbe a következő játékban. A Heather sugár Szexi sugárrá változik, miután felvetted az átalakító jelmezt (Transform Costume).

3.5.4. Gyógyító tárgyak és fegyverek

Gyógyital (Health Drink)
A játékban mászkálva szinte mindenütt megtalálható. A közepes és komolyabb sérüléseket egyaránt gyógyítja.

Elsősegélydoboz (First Aid Kit)
Habár nem kevés van belőlük, de ezekkel kevesebbet találkozol, mint a gyógyitallal. Lehetőség szerint próbálj takarékosan bánni velük. Egy elsősegélycsomaggal bármilyen sérülésből teljesen felépülhetsz, még piros szín esetén is.

Ampulla (Ampoule)
Ez a tárgy csak néhány helyen található meg. Egy ampulla teljesen helyre tudja állítani Heather egészségi állapotát, legyen bármilyen súlyos is a helyzet.

Pisztolylőszer (Handgun Bullets)
Elég sokat találsz belőle. Viszont csupán tíz töltény fér a pisztolyba, így gyakran kell betáraznod.

Sörétes puska lőszer (Shotgun Shells)
Kevesebb van belőle, mint a pisztolylőszerből. A sörétes puskába hat töltény fér. Ne felejtsd mindig újratölteni, amikor erre lehetőség van, így nem kap el az ellenség, ha kifogytál a töltényből.

Géppisztoly lőszer (Submachine Gun Bullets)
Nagyon ritka, de nem is nagyon van rá szükség. A fegyvert elég gyorsan kell újratöltened, mivel a lőszer nagyon gyorsan fogy el belőle.

Kábítófegyver muníció (Stun Gun Battery)
Nem túl sok van belőle, de hasznos lehet, főleg, ha kifogytál a töltényből. A kábítófegyvert csak közelről tudod használni, így csak bizonyos ellenfeleknél ajánlott.

Szárított marhahús (Beaf Jerky)
Ennek segítségével elterelheted egyes ellenfeleid figyelmét, és elmehetsz mellettük. Tedd le a földre, így a közelben ólálkodók rávetik magukat. Sajnos nem mindig működik, és csak azon szörnyeknél használd, melyek vonzódnak a húshoz.

3.6. Irányítás

3.6.1. Gombkiosztás Playstation 2 esetén:

Gomb	Funkció
Iránygombok / Bal analóg kar	Mozgás (2D vagy 3D stílusban), kurzor mozgatása a menüben / képernyőn
Jobb kar lefelé nyomása (R3)	A beállított (Equip) segédeszköz (pl. töltény) használata
SELECT	Menü megnyitása, elfogadás, jelenet átugrása
START	Szünet
X	Elfogadás, tárgyak megvizsgálása, támadás, megtiprás vagy rúgás
Négyzet	Futás, védekezés
Kör	Visszavonás, kilépés a menüből / rejtvényből, zseblámpa fel- és lekapcsolása
Háromszög	Gyors térképelőhívás
L1	Oldallépés balra
R1	Oldallépés jobbra
R2	Fegyver előkészítése
L2	A kamerának Heather mögé pozícionálása
L2 + Bal kar lefelé nyomása (L3)	Ráközelítés
L1 + R1	180 fokos fordulat
START + SELECT	Finom újraindítás

3.6.2. Gombkiosztás PC esetén:

Klaviatúra	Egér	Funkció
Enter	Egér bal gomb	Enter
Esc	Egér jobb gomb	Mégse
Esc	Egér középső gomb	Átugrás
Esc		Szünet-Pause-menü
W		Előre
S		Hátra
Q	Egér mozgatás balra	Fordulás balra
E	Egér mozgatás jobbra	Fordulás jobbra
A		Oldalazás balra
D		Oldalazás jobbra
Szóköz	Egér bal gomb	Akció
B	Egér jobb gomb nyomva tartás	Óvatosság
Bal Shift		Futás / Védekezés
I		Tárgy képernyő
M		Térkép
L		Fény
H		Gyógyítás / Újratöltés
TAB		Keresés nézet
(keresés nézetben) kurzor gombok	Egér mozgatás	Kamera mozgás
Z		Közelítés / Távolítás
F5		Gyors mentés
F9		Gyors töltés

Kellemesebb játékhoz USB-csatlakozású Joy Pad javasolt. Az Options menüben kedved szerint beállíthatod a billentyűzet konfigurációt.

3D-s és 2D-s irányítás
Alapbeállítás szerint 3D-s irányítású mozgás van, amely azt jelenti, hogy az előre irányt lenyomva tartva a karaktered abban az irányban indul el, amerre arccal néz. Az opciók (Options) menüben megváltoztathatod 2D-sre, amely esetben bármerre indulhatsz, nem számít, Heather merre néz.

Extra opciók (Extra Options)
Ezen menüt az opciók menüből továbblépve érheted el. Az extra opciók menüben olyan dolgokat változtathatsz meg, mint a hanghatások (Noise Effect), illetve a gyaloglás / futás gombkiosztását. Itt állíthatod be a fegyverek opcióit, a térkép jellemzőit, a vér színét és mennyiségét, valamint a nézet irányítását. Miután már legalább egyszer végigjátszottad a játékot, itt lesz lehetőséged a lőszer sokszorosítására is. Ez azt jelenti, hogy a második végigjátszásod során kétszeres mennyiségű töltényt fogsz felvenni a lőszer egyszeri felszedésekor. A végigjátszások számától függően ezt az ötös szintig tudod felfejleszteni. A zajszűrő is csak a második játéktól kapcsolható ki. A legnagyszerűbb látvány érdekében javaslom a gyaloglás / futás megcserélését, a vér mennyiségének „sok"-ra (Much) állítását, valamint a hanghatás kikapcsolását.

A gyaloglás / futás közti váltás
Alapesetben az előrefele mozgáskor Heather gyalogol, a futás gombot lenyomva fut. Nem különösebben körülményes lenyomva tartani utóbbit a futáshoz, de eléggé kényelmetlen. És szinte állandóan kell majd futnod (illetve érzel rá késztetést a gyorsabb haladás érdekében). Ezért ajánlatos átkapcsolni az extra opciók menüben a futásra, így a futás lenyomásával a játékban gyalogolni fogsz, amire ugye jóval kevesebb szükséged lesz, így időt és energiát spórolhatsz.

Hanghatás (Noise Effect)
Ez a már a Silent Hill 2-ben és meglevő funkció teszi még inkább szemcséssé a képernyőt, ezáltal borzongatóbb horror érzést kiváltva. Miután egyszer végigvitted a játékot, kikapcsolva tisztább képet fogsz kapni.

Konfiguráció típusok (PS2)
„A" és „B" típusú konfiguráció van. Az alapbeállítás a „B", mely ajánlatosabb annak, aki játszott a korábbi Silent Hillekkel, mivel az „A" verzió attól némiképpen eltér.

3.7. Nehézségi szintek

A Silent Hill 3-mal való játék megkezdése előtt meg kell választanod a játékmenet és a rejtvények nehézségi szintjét.

3.7.1. Az akció nehézségi szintje (Action Level)
Ez arra vonatkozik, milyen keményen akarsz harcolni a játék során. Meghatározza a felszedhető tárgyak számát és az ellenfelek erejét is.

Kezdő (Beginner)
Elsőre nem választható, csak akkor, ha EASY szinten háromszor elhaláloztál. Az ellenfelek gyorsan meghalnak, és több gyógyító tárgyat tudsz felszedni. Ha ezt választod, a záró értékelés során 15 pontot veszítesz. Csak a nagyon kezdőknek javasolt.

Könnyű (Easy)
Az ellenfelek könnyen meghalnak, elég három-nyolc golyó. A lőfegyvereket a játék automatikusan újratölti. A zseblámpa fénye nagyobb területet világít meg. A földön levő lyukakba Heather nem esik bele. Kevesebb ellenfél és több gyógyító tárgy / lőszer van a játékban.

Normál (Normal)
Gyakorlottabb Silent Hill játékosoknak való. Minden felszedhető tárgyból pont elegendő mennyiséget találsz. Az ellenfelek a fegyver öt-tíz golyójától a földre esnek, és meg kell rugdalnod őket a halálukhoz. Heather nem esik bele a lyukakba.

Nehéz (Hard)
Csak a kihívásokra nyitott Silent Hill veteránoknak! Az ellenfelek a fegyver tíz-tizenöt ütésétől / golyójától a földre esnek, és meg kell rugdalnod őket a halálukhoz, egyébként felkelnek, sőt regenerálódnak. A főellenfelek különösen erősek. Heather képes beleesni a földön levő lyukakba.

Extra (Extra)
Ezt akkor nyithatod meg, ha előzőleg mindhárom nehézségi szinten végigvitted a játékot. Az Extra I teljesítése után Extra II jön, és így tovább a végtelenségig. Az első extra játékban már tudod alkalmazni a többszörös mennyiségű töltény (Bullet Adjust) opciót.

3.7.2. A rejtvények nehézségi szintje (Riddle Level)
Elsőnek ajánlott az EASY vagy a NORMAL szint, csak a tapasztalt játékosok válasszák a nehezebbeket.

Könnyű (Easy)
A rejtvények könnyűek, a megoldást elárulják az egyes jegyzetek. Kezdőknek ajánlott.

Normál (Normal)
Közepes nehézségű rejtvények, néhány nehezebb. A megoldást nem találod meg sehol, de nem nehéz rájönni. Az általános szint.

Nehéz (Hard)
Nehéz rejtvények, sok gondolkodást igényelnek. Olykor félrevezető utalások is vannak.

3.8. Előkészületek

Kezdő video
Alig több, mint három perc nyitó kisfilm, saját, a játékhoz írott betétdallal. A megtekintéséhez várakozz kicsit a főmenüben.

Új játék (New Game)
Teljesen új játékot kezdesz ilyenkor, a régi mentéseid felülíródnak. Ha már egyszer végigvitted a játékot, az értékelésedet tartalmazó mentés megnézése után kezdj új játékot, így az újrajátszással megszerezhető extrák életbe lépnek.

Folytatás (Contine)
Csak akkor tudod használni, ha már van elmentett fájlod. Általában Heather elhalálozásakor van értelme használni, ekkor az utolsó mentésedtől, vagy az adott terület elejétől folytatódik a játék.

Betöltés (Load)
A betöltő képernyő segítségével történik, választhatsz, melyik fájlt akarod visszatölteni.

Opciók (Options)

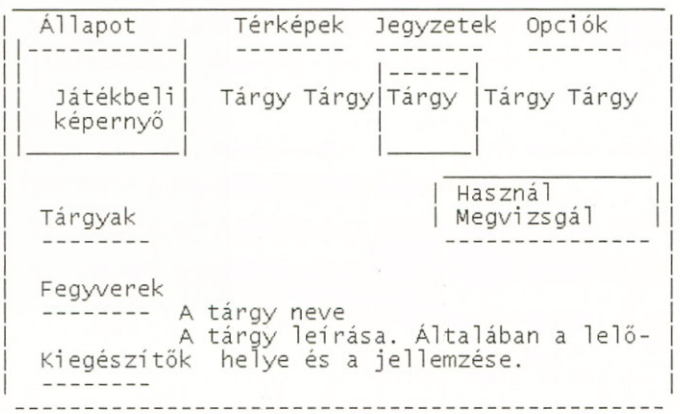
Opció - Választási lehetőségek
- Gomb konfiguráció (Button Config) Platformonként eltérő típusok: PS2: „A" típus, „B" típus (Type A, Type B); PC: az Options menüben módosíthatsz
- Nyelv (Language) Angol, francia, német, olasz, spanyol, koreai, japán (English, French, German, Italian, Spanish, Korean, Japanese)
- Feliratok (Subtitles) Ki, Be (Off, On) Világosság (Brightness Level) 0-7 szint A képernyő pozíciója (Screen Position) X és Y koordinátákkal
- Rezgés (Vibration) Ki, enyhe, normál, erős (Off, Soft, Normal, Hard) Hangzás (Sound) Sztereo, mono (Stereo, Monaural)
- Környezeti hangerő (BGM Volume) (1-16)
- Beszéd hangereje (SE Volume) (1-16)
- Az irányítás típusa (Control Type) 3D-és, 2D-és (3D Type, 2D Type)

Extra opciók - Választási lehetőségek
- Vér színe (Blood Color) Normál, zöld, lila, fekete (Normal, Green, Violet, Black)
- A vér mennyisége (Blood Volume) Kevés, normális, sok (Little, Normal, Much)
- Séta / futás irányítása (Walk / Run Control) Normál, fordított (Normal, Reverse)

- Térkép (Map) Távolítás, közelítés (Zoom Out, Zoom In)
- Hanghatások (Noise Effect) Ki, be (Off, On)
- Megjelenítés (Display Mode) Normál, éles (Normal, Sharp)
- Golyó beállítása (Bullet Adjust) (1-5-szörös) (további információk róla az Irányítás fejezetben!)

A leltár menüje (Inventory)

A játék során PS2-n a SELECT, PC-n az ESC gomb megnyomásával juthatsz ide. Az előző játékoktól különböző a szerkezete. Az alábbi ábra bizonyára segíteni fog eligazodni benne.



Az Állapot (Status) Heather egészségi állapotát mutatja, az aktuális játék képén keresztül. Ennek a kis képernyőnek a színe jelzi, hogy érzi magát, a zöldtől a sötétpirosig. Értelemszerűen a zöld a legjobb, a sötétpiros a legveszélyesebb. PS2-nél már a narancsszínűnél elkezd lüktetni a kontroller (ha engedélyezted a vibrációt), tehát nem kell mindig ezt a részt figyelned az egészségi állapot nyomon követéséhez.

A térképeket (Maps) nem kapod alapból, meg kell találnod őket. Ide kattintva is meg tudod nézni az aktuálisat, vagyis ahol éppen vagy, de gyorsabb a játék során a megfelelő gombot (PS2: Háromszög, PC: M) megnyomva előhívni. Bejelölődik rajta, mely ajtókon mentél át, melyek vannak zárva, melyeken törött a zár, és melyek nem fognak kinyílni. A fontosabb dolgokat jelölő szimbólumok és körök is láthatóak.

Sok helyen találsz jegyzeteket (Memos), melyek a rejtvények megoldásához is fontosak. Minden jegyzet és kép, amit Heather elolvasott vagy megnézett, itt kerül eltárolásra, tehát bármikor megnézheted, ha elfelejtettél volna valamit.

Az opciók (Options) fülnél a fentebb tárgyalt opciók menüjét érheted el a játék közben is.

A tárgyakat (Items) csak a főmenüből tudod használni, kivéve a kulcsokat, mert azok az adott ajtó megvizsgálásakor felhasználásra kerülnek.

A fegyvereket (Weapons) szintén csak innen veheted kézbe az Equip paranccsal.

A kiegészítőknél (Supplies) fogod tudni használni a gyógyító tárgyakat, a lőszert és egyebeket, mint pl. a szárított marhahúst (Beaf Jerky). A munícióid számát is ellenőrizheted itt.

Mentés / betöltés
A mentés a játék során PS2-nél a piros, kör alakú pecsétek megtalálásakor történhet, PC-nél pedig az F5-ös gombbal, vagy a szünet menübe lépve szinte bármikor. Utóbbi platformon a gyors visszatöltés az F9-cel történik. Az aktuális mentés a neki megfelelő hely nevével van ellátva. Az első végigjátszás során a betűk fehérek, a következőktől arany színűek.

Kamera
Olykor a kamera rá fog vetülni valamilyen fontos dologra. Ilyenkor odamenve fontos tárgyat vagy ajtót fogsz találni. Amikor a kamera normál állapotban van, tedd Heather háta mögé, és mozgatni is tudod PS2-n a jobb analóg karral, PC-n pedig a nyilakkal.

Feliratok és hangok
A feliratok alapbeállítás szerint ki vannak kapcsolva, de ajánlatos engedélyezni őket az Opciók menüben. A hangerőt vedd a legmagasabb szintre, és a lehető legjobb hatás érdekében használj fejhallgatót.

3.9. Végigjátszás

> **Megjegyzés:** ez a végigjátszás az angol nyelvű változatnak normál nehézségi szinten való végigvitele alapján készült. Helyhiány miatt a különböző nehézségű rejtvényeknek csak a fordítását és a megoldását közlöm, a magyarázatot el kell hagynom. Az általános ellenfelek felbukkanásáról sem írok, mivel az azokkal való megküzdés taktikáját a „Teremtmények" fejezet tartalmazza. A főellenségek legyőzésének leírását természetesen megtalálod. A mentési pontok helyének megjelölése csak a Playstation 2 verzióra érvényes.

3.9.1. A Lakeside Vidámpark (Lakeside Amusement Park)

> **Megjegyzés:** Ez a rész nem túlzottan nagy fontosságú, és akkor is sikeresen teljesítheted, ha megölnek az ellenfelek, vagy lezuhansz valahol. Ám van egy záró jelenete, talán emiatt érdemes végigküzdeni – bár bárhogy is végzed, ugyanarra a helyre kerülsz vissza.

A Silent Hill-i Vidámparkban vagy – ez a rész nem járható be a 2. részben. Heather kezében egy kés (Knife) van. A leltárban láthatod, hogy az acélcső (Steel Pipe), a pisztoly (Handgun) és a géppisztoly (Submachine Gun) is a rendelkezésedre áll. Van egy gyógyitalod (Health Drink), egy elsősegélydobozod (First-Aid Kit) és 30 pisztolylőszered (Handgun Bullets), illetve a zseblámpa (Flashlight) és a rádió.

Lépj be a tőled balra nyíló ajtón, majd ott a másikon egy raktárhelyiségbe. Semmit nem tudsz felszedni. Így indulj tovább, és távozz az út végén levő kis ajtón. Egy elég nagy téren vagy. Fuss a hullámvasutat (Mountain Coaster) jelző tábláig, a folyosó végén jobbra, és fel a lépcsőkön. A lépcső tetején találod a hullámvasút irányító kabinját. Az ajtaja zárva van, így csak a mellette levő kis kapun mehetsz tovább a sínekre. Heathertől balra könnyen le tudsz esni. Ezért válaszd a jobb oldalt, és kövesd a sínt. Ha jól csinálod, hamarosan video kezdődik, melyben Heathert elüti az érkező hullámvasút. Ez a jelenet elkerülhetetlen, tehát nincs semmi okod az aggodalomra.

3.9.2. Központi Bevásárlóközpont (Central Square Shopping Center)

Heather a helyi bevásárlóközpont hamburgerezőjében ébred. Szerencsére csak rosszat álmodott! Miután telefonon beszélt az apjával, egy idősödő férfi, Douglas Cartland megy oda hozzá és kér tőle egy fél órát, hogy a lány születésének körülményeiről érdeklődjön. Heather ingerülten otthagyja, és a női mosdóba távozik. Itt kapod meg az irányítást, és PS2-n itt mentési pontot találsz.

A leltárodba betekintve láthatod, hogy egy házkulcs (House Key), egy fülbevaló (Pendant) és egy kés (Knife) van nálad. Mássz ki az ablakon, majd indulj jobbra, míg egy ajtóhoz nem érsz. Azon belépve a bevásárlóközpontban találod magad ismét.

Menj jobbra, és találd meg az egyetlen nyitott ajtót a folyosó végén. Folytasd utad, miután elérted a zárt duplaajtókat, majd menj át a folyosó végén levő kettős ajtón. Megint a normál bevásárlóközpontban vagy, de a padló koszos. Találd meg az egyetlen olyan üzletet, melynek a redőnye félig van leengedve, és menj be. A padlóról vedd fel a pisztolyt (Handgun). A szörnyeteggel való végzés után két pisztolylőszert találsz a zöld padon. Menj ki a pult mögötti ajtón. A lift felé haladva megtalálod a térképet (Shopping Mall Map) az üzenőfalon. Most találd meg a lépcsőházhoz vezető ajtót, és menj a 2. emeletre.

Az északnyugati folyosón indulva menj be a raktárba (Store Room). Vedd fel a marhahús szeleteket (Beef Jerky), és távozz. Két ajtóval odébb újabb raktárt fedezhetsz fel, ebben két gyógyital és pisztolylőszer van, valamint egy mentési pont is a konzolos játékosoknak. A kamera egy gerenda-féleségre közelít, melyet most még nem tudod elérni, viszont a térképen bejelölődik az a hely. Mivel minden más zárva van, menj vissza, amerre jöttél, a déli folyosón, és át a fehér és kék ajtón. Indulj Helen péksége (Helen's Bakery) felé. Itt vedd fel a csipeszt (Tongs) a pultról. Most menj vissza oda, ahol a fagerendát láttad. A csipesz használatával meg tudsz szerezni egy kulcsot (Key Taken With Tongs). Távozz, majd menj át a folyosó déli végében levő ajtón. Keresd meg a „My Bestsellers" feliratú boltot, és a kulcs használatával lépj be. Ez egy könyvesbolt. A jobb oldali soron elindulva néhány földön heverő könyvet pillantasz meg. EASY rejtvényszinten csak kettő, annál magasabbon öt könyv hever a padlón. Ez a játék első rejtvénye.

Vedd fel a könyveket (Shakespeare Anthology). A megfelelő sorrendben kell visszaraknod őket a polcra. A megoldás rejtvényszintenként eltérő. A szoba északnyugati sarkában levő, számzárral lelakatolt ajtó melletti jegyzet jelenti a magyarázatot. EASY szinten nincs jegyzet; az első könyvet tedd az első résbe, a harmadikat pedig a másik üres helyre, így megkapod a kódot az ajtóhoz. NORMAL szinten a jegyzet a következő:

A tisztességes közönséges, és a közönséges tisztességes.
Rakd be ezeket a könyveket helytelen sorrendben.

A könyveket először rakd be össze-vissza, majd rendezd őket úgy, hogy a gerincükön levő négy szám láthatóvá váljon. Ez az ajtót nyitó kód. Véletlenszerű, ezért nem tudok megadni konkrét számot a megoldáshoz. HARD nehézségi szinten a szöveg egy Shakespeare idézet, ezért ennek a fordításától eltekintek. A megoldás szerint a nálad levő antológiákat ebben a sorrendben kell elhelyezned: 4, 1, 5, 2, 3. Ebből a vers alapján kikövetkeztethető ajtónyitó kód pedig a 8352.

Miután megvagy a rejtvénnyel, vedd fel a pultról a pisztolylőszert, és nyisd ki az ajtót a kóddal. Találkozni fogsz Claudiával. Utána szállj be a liftbe, amelyben nincsenek gombok. Magától indul el lefelé. Közben megkapod a rádiódat. Amikor felveszed, a liftajtók kinyílnak. Egy sötét, félelmetes helyen vagy, mely egy másik liftnek tűnik. Miután abból is kiszállhatsz, egy másik világban vagy.

3.9.3. Az alternatív bevásárlóközpont

Indulj nyugat felé, és lépj be a jobbra nyíló ajtón, miután kiléptél a folyosó keleti feléből. Ez láthatóan egy orvosi szoba (Infirmary), felvehetsz itt egy ampullát, és menthetsz is. Most menj észak felé, és át a legutolsó ajtón, majd a szomszédoson. Ebben a szobában két doboz pisztolylőszert és egy elsősegélydobozt tudsz felvenni. A kijárati ajtónál egy felirat van a falon: *Figyelem! A szoba elhagyása után le kell kapcsolni a villanyt. Ha ég a lámpa, ez a felirat olvasható.* Kapcsold le hát a villanyt, így megtalálod a zseblámpát (Flashlight) néhány doboz között. Hagyd el a szobát, és irány a női mosdó (Women's Washroom), ahol vedd fel a fehérítőt (Bleach) a pultról. (Ez nem lesz itt EASY rejtvényszinten, és nem is lesz rá szükség.) Most kopogj az egyetlen, teljesen zárt vécéfülke ajtaján, és menj odébb. Hallhatod, amint kinyílik az ajtó; visszamenve vérben úszik minden! Ha PS2 esetén van Silent Hill 2 mentésed a memóriakártyádon, megvizsgálhatod azt a vécét, amelyikben nincs vér, mire megjelenik egy kérdés, ki akarod-e szedni belőle azt, amivel eldugult. Ha igent válaszolsz, Heather nekigyürkőzik, aztán mégsem teszi meg.

A folyosón haladj kelet felé, és mássz ki a félig leeresztett roló alatt. Déli irányban találod a sportboltot, ahol korábban a pisztolyt találtad. Vedd fel odabent a vállfát (Hanger), majd a golyóálló mellényt (Bulletproof Vest) a ruhaállványról. Menj ki, és bújj vissza ugyanazon roló alatt, mint idefelé. Indulj nyugat felé, majd délre, míg el nem éred a fordított T-betűs folyosó alját. Lépj be az északnyugati boltba. A helyiség közepén egy létra van, melyet a vállfa használatával tudsz elérni. Ezen mássz fel a 2. emeletre.

Menj déli irányba el a TV-k mellett, és mentési pontra lelsz. Majd vissza, és be a boltba az első TV mellett. Vedd fel a gyógyitalt és a pisztolylőszert, majd menj ki a másik ajtón. Haladj dél felé, és menj be a boltba. A párnáról vedd fel a diót (Walnut), majd távozz a másik ajtón. Most a keleti liften menj fel a 3. emeletre.

Menj át a jobbra levő duplaajtón, hogy egy étterembe érkezz. Az egyik asztalon egy sült kutya van feltálalva, melyből vedd fel a megsült kulcsot (Cooked Key). Itt még elsősegélydobozt és gyógyitalt is találsz. Menj vissza a 2. emeletre.

A szemcsés képernyőjű TV melletti boltban használva a csipesszel kiszedett kulcsot, egy másik folyosón vagy. A megsült kulcsot a Kávézó (Café Turn Mill) ajtaján tudod használni. Két gyógyitalt és az acélcsövet (Steel Pipe) találod itt. Távozz a duplaajtókon át, majd az enyhén narancssárga ajtókon. Most Helen pékségében vagy. Jobbra átmenve az ajtón találod a mosószert (Detergent), ez EASY rejtvényszinten szintén nincs itt. Menj ki a másik ajtón. Délre haladva egy nagy ventillátorhoz érsz. Kapcsold ki, majd be a balra nyíló ajtón. Ha itt tovább mész előre, Heather egy bogárrajba ütközik, ahol nem tud továbbmenni (EASY rejtvényszinten itt nincs semmi). Menj vissza az ajtóhoz, és az üres vödörnél használd egymással kombinálva a fehérítőt és a mosószert. Most indítsd be a ventillátort, erre a bogarak eltűnnek az útból. Haladj végig a folyosón, és menj be a végén levő szobába. Vedd fel a három doboz pisztolylőszert és a marhahúst. Gyere ki, és észak felé menj be a halvány narancssárga ajtajú boltba, majd át a túlsó duplaajtón. Ott nyugati irányban megint van egy üzlet, melyben a satunál használd a nálad levő diót, így megkapod a holdkövet (Moonstone). Mentési pont is van itt. Amint végeztél, menj tovább nyugati irányban, észak felé újabb ajtót tudsz kinyitni. Juss vissza a kávézóba, és át a másik ajtón. Északnyugati irányban megint van egy nyitott ajtó, és még egy. A TV-nél érdemes mentened, utána menj fel a 3. emeletre.

A címeres ajtónál használd a holdkövet. A létrán mássz le az alagsorba. Odalent meg kell küzdened a hasított fejű féreggel, aki nem lehet probléma számodra, ha végigvitted a Silent Hill 1. részét. Annyi a lényeg, hogy mindig csak a kitátott szájába lőjj, így viszonylag könnyen le lehet győzni. A csata végén a környezeted normálissá változik vissza. Menj át a nyugatra levő redőny alatt, ahol menthetsz, és felvehetsz egy elsősegélydobozt, három pisztolylőszert és egy marhahúst, majd gyere ki a Happy Burgerből. Menj ki a főbejáraton, ahol Heather megint Douglasszal találkozik. Hősnőnk szokás szerint felhergeli magát, és a metró felé indul, hogy hazamenjen.

3.9.4. A Hazel utcai metróállomás (Hazel Street Subway Station)

Indulj előre, a sarkon túl jobbra, át az ajtón, majd balra. Az ottani térképet megvizsgálva Heather megállapítja, hogy a Bergen utcán, a 3-as platformon van. A jegykiadó automatákon egy újság hever, mely egy metrós balesetről ad hírt:

Halálos baleset a Hazel utcában
E hó negyedikén, körülbelül este 11-kor egy, a Hazel utcai állomás peronján várakozó férfi a sínekre zuhant, és az érkező Szt. Renáta Főiskola felé közlekedő szerelvény lefejezte. Az áldozat azonnal meghalt.
Míg a rendőrség nem döntötte el, a halál oka baleset-e vagy öngyilkosság, a szemtanúk szerint a férfi nem látszott részegnek, és szabad akaratából ugrott le a peronról.
Az áldozat személyazonosságát még mindig nem sikerült megállapítani. Körülbelül 40 éves volt, 170 cm magas, és fekete dzsekit viselt.

Juss el a keleti szekcióba, ahol megtalálod a térképedet (Subway Map), majd menj le a lépcsőn. Dél felé menj le a nyugati lépcsőn, és egy újabb, okkult témájú jegyzetet találsz a balesetben vagy öngyilkosságban meghaltak visszajáró lelkéről:

Azok lelke, akik hirtelen haltak meg öngyilkosság vagy baleset következtében, nem veszik észre, hogy halottak. Olykor ott maradnak és figyelik a helyszínt. Ezek a lelkek elvesztették emberi érzékeiket és emlékeiket, csu-

pán a haláluk pillanatában érzett fájdalmat és szomorúságot képesek felidézni.
A fájdalmuk annyira erős lehet, hogy az emberekhez fordulnak megváltásért - vagy megirigyelik tőlük az életet. Ilyenkor képesek megszállni is őket. Azokat a hírhedt helyszíneket, ahol sok öngyilkosság vagy baleset történt, gyakran hibáztatják. Óvatosan kell megközelíteni ezeket a helyszíneket, különösen a haláleset napján vagy időpontjában. Hacsak nem akarod, hogy veled is megtörténjen ...

Menj a 4-es platformra, ahol a vágányokhoz közel menve Heathert egy szellem lelöki a sínekre. Gyorsan mássz fel a platformra az akciógombbal, mielőtt elgázolna az érkező vonat. Odafent vedd fel a gyógyitalt, majd menj vissza arra a lépcsősorra, ahova a térkép felvétele után mentél.

Jobbra fordulva mentési pontot találsz, majd az ajtón túl juss le az 1-es platformra. Menj le a nyugati lépcsőn, a sarkon túl két gyógyital és pisztolylőszer van. Menj fel, majd le a keleti lépcsőn. A bal sarkon túl vedd fel a diótörőt (Nutcracker), és vissza fel a lépcsőn, majd fel oda, ahonnan indultál. Déli irányban a 2-es platform felé használd a diótörőt az ajtón levő lánc eltávolítására, majd menj le a 2-es platformra.

Odalent a metróba a déli felén lépj be; vedd fel a sörétes puskát (Shotgun) az ajándékdobozból. Észak felé két muníciót találsz bele, majd távozz. Fuss fel a lépcsőn, és le a másik oldalán. Juss le a 3-as platformra.

Sétálj addig, míg meg nem pillantasz egy ajtót a vágányok szintjén, piros lámpa ég felette. Az ajtó zárva van, és nagyon fürgének kell lenned. Ugorj le a sínre, rohanj az ajtóig és próbáld kinyitni. Maradj közel a bal oldalhoz; ha túlságosan jobbra mész, el fog ütni a metró. Miután megpróbáltad kinyitni az ajtót, futás vissza, és az ellenfeleket elkerülve mássz fel a platformra. Egy jelenet fog lejátszódni. Berobog egy metró és megáll, látod, kinyílik egy ajtó a másik végén. Juss el oda, miközben egy gyógyitalt is találsz. Beszállva a metró elindul.

Az 1. kocsiban mentsél – ha megfordulsz és kilépsz a hátsó ajtón, egy halálugrást nézhetsz végig első személy módban. Indulj előre, végig a metrókocsikon. Az ötödikben elsősegélydobozt és sörétes lőszert vehetsz fel. A vonat első kocsijában ki tudsz szállni. Egy mentési pontot találsz a falon. Távozz a bal oldali kék ajtón.

3.9.5. Az aluljáró (Underpass)

Menj le a lépcsőn, jobbra, át az ajtón, tovább a kék ajtón, balra, és megint át egy kék ajtón. Balra, a tábláról vedd fel a térképet (Underpass Map), jobbról pedig a buzogányt (Maul). Menj ki a sisakok melletti kék ajtón. Indulj délre, majd a nyugati folyosón. A borosállványt megvizsgálva vedd fel a borosüveget (Wine Bottle), jobbra marhahúst találsz. Menj vissza, amerre jöttél, majd déli irányban tovább, és ismét nyugatra a folyosó végéig. Vedd fel a sörétes lőszert, majd vissza keletnek, utána északnak. Most keletre a folyosón, és át a nagy ajtón. Menj át a másik ajtón. Most fuss északra, és át megint egy kék ajtón. Ezután kelet, dél, újabb nagy ajtó, dél, és egy újabb szoba az irány. Itt pisztoly- és sörétes puska lőszer, két gyógyital és egy mentési pont a jutalmad. A fűtőtesten levő kerozinnál használd a borosüvegedet, így lesz egy olajjal teli palackod (Oil-Filled Bottle). Menj ki, nyugatra, majd északra. Itt egy lefelé vezető létrát találsz, mássz le.

A nyitott tankú gépnél használd az olajos üveget, és kapcsold be. Mássz le a létrán, menj fel a lépcsőn, tovább fel a fémlépcsőn, és át a kék ajtón. Indulj keletre, menj át a hídon, le a lépcsőn, és át a kék ajtón. Ezen az oldalon dél felé haladva ismét egy kék ajtóhoz jutsz, menj át rajta. Menj fel a lépcsőn, végig a folyosón, át a hídon, és be a kék ajtón a végén. Odabent vedd fel a hajszárítót (Dryer) és egy ampullát. Juss vissza a csatornához. Lépj be a szemben levő ajtón. Kelet felé menj át egy kék ajtón. Itt menthetsz, és felvehetsz egy gyógyitalt is. Az íróasztalon egy jegyzet fekszik a vízben lakozó szörnyről:

A vízben lakozó szörnyről
Egy szörny él a vízben. Az a szemét megölte 2 emberemet. Soha nem lett volna szabad kételkednem a csatornákban élő alligátorokról szóló városi legendákban. Ez nem mítosz. De senki nem hisz nekem. Az embereim részegek voltak, és megcsúsztak? Nem vagyunk ilyen hülyék. De erre a lényre nem is a szörny a legjobb megnevezés. Ez valami más. Csak annyit tudok, hogy ... van ott valami. Most bemegyek, hogy elintézzem. Ha megtalálod ezt a feljegyzést, értelmezd végakaratomként. A bosszú hiábavaló – vagy talán ezt gondolod, olvasva mindezt. De Jose és Jaime a legjobb embereim voltak.
Bárcsak tudnám, hogy kezdjek neki. A fegyverek nem működnek víz alatt. Még a híres késelő tudományommal sem megyek sokra. Bárcsak lenne egy kézigránátom ...

Menj át a veszélyre figyelmeztető jellel ellátott ajtón. A véres útra semmiképpen ne menj rá. Menj át az ajtó melletti kiömlőnyíláshoz, és használd a hajszárítót, ez megöli a szörnyet a vízben. Itt szerezheted meg egy Extra New Game-ban az arany és ezüst csövet, ezek leírását ld. a „Fegyverek és gyógyító tárgyak" fejezetben! Most menj át a már biztonságos úton, és lépj ki az ajtón. Tovább a kék ajtón. Ess le a vízbe, és mássz ki a túloldalon. Menj délre, nyugatra, át a kék ajtón, le a lépcsőn, végig a folyosón, fel a lépcsőn, át a kék ajtón, fel a fémlépcsőn, végül fel a létrán. A szabadban vagy. Hamarosan mentési pontot találsz egy hordón. Lépj át a duplaajtón.

3.9.6. Az építkezési terület (Construction Site)

A bal sarkon befordulva menj a fehér ajtóig, és lépj be. A lépcsőn menj fel az 5. emeletre. Az előszobán át lépj be a zöld ajtón. Itt egy helyen a fal színe eltérő – törd át a buzogánnyal, így felveheted a hangtompítót (Silencer) a földről. Itt még pisztolylőszert is találsz. Az ágyat megvizsgálva dobd le azt a lyukon. A lyuk túlsó felén vedd fel a gyógyitalt, és ess le a gödörbe. Heather két emeletet zuhanva egy matracra esik. Mássz át a beomlott falon egy állványzatra. A sarkon túl hamarosan egy ablakhoz jutsz. Mássz be a szomszédos irodaépületbe.

3.9.7. A Hegycsúcs Központ (Hilltop Center)

Menj ki a szobából, amelybe érkeztél. A folyosó másik végében menj be a dobozok mögötti ajtón. Vedd fel a pisztoly- és sörétes lőszert a polcról, majd távozz. Odakint a bal sarkon túl menj be jobbra az első ajtón. Egy félig nyitott ajtajú lift van itt, később erre kell majd jönnöd. Fordulj vissza, és irány Monica Táncstúdiója (Monica's Dance Studio). Ott a bal oldali szobába lépve vedd fel az irodaépület térképét (Office Building Map), és menthetsz is. Az asztal fiókjából EASY rejtvényszinten egy kötelet (Rope) már most kivehetsz. Menj ki, és be a délkeleti helyiségbe. Két gyógyital vár rád a szekrényben. Most ismét menj a középső folyosóra. Juss el a lépcsőházba, és sétálj fel az 5. emeletre.

Menj be a KMN Autóalkatrészek (KMN Auto Parts) cég irodájába. Ott menj északi irányba, és lépj be a balra az első ajtón. Vedd fel a gyógyitalt és a kocsiemelőt (Jack). Gyere ki, és menj át a veled szemben levő ajtón.

> **Megjegyzés:** ha EASY akciószinten játszol, menj vissza a 3. emeletre, és a liftnél használd a kötelet ill. a kocsiemelőt a 2. emeletre való lejutáshoz. Ám ha meg akarod szerezni a katanát, kövesd a lenti utasításokat, átugorván a csavarhúzóról szóló részt, mert az nem lesz ott.

Lépj be a Szépművészeti Galériába (Gallery Of Fine Arts). Itt *A tűz mindent megtisztít. Ezen romokon át valaki talán megtalálja az utat a Paradicsomba* felirat felett egy üres kép helye látható. Lépj be az irodaajtó melletti ajtón. A folyosón vedd fel a csavarhúzót (Screwdriver) (ez csak NORMAL vagy annál magasabb akciószinten van itt). Most déli irányban menj be a jobb oldali szobába, ahol megtalálod a katanát a polcon. Térj vissza a főfolyosóra, és a lépcsőn menj le a 3. emeletre.

Indulj abba a szobába, ahol a fiókot láttad, és a csavarhúzó segítségével kinyitva kiveheted a kötelet (Rope). Most menj a félig nyitott ajtajú lifthez, kombináld az autóemelőt és a kötelet, majd ereszkedj le a 2. emeletre.

Észak felé mentési pontot találsz egy italautomatán. Fordulj meg, indulj dél felé, nyugatra, majd át a veled szemben levő ajtón. Vedd fel a marhahúst, és lépj át a Heathertől jobbra levő ajtón. Ott menj ki a másik ajtón. Egy kádnál vagy. Menj mögé, majd vizsgáld meg a csapokat. Heather megnyitja az egyiket, mire a világ átváltozik.

3.9.8. Az alternatív Hilltop Center

Távozz a narancssárga ajtón, majd még egyen a Piramisfej-féle kosztümön túl. Most az észak felé levő ajtó jön. Az asztalon Heather képe és egy furcsa feljegyzés látható: *Keresd a Szentet. Meg kell halnia?* A falon mentési pont van. Lépj be a mellette levő vizsgálóba (Examination Room). Odabent találkozol Vincenttel, majd Heather a másik ajtón távozik. Vedd el a polcról az Oxydolt, a két elsősegélydobozt és a gyógyitalt. Az asztalon újabb feljegyzés olvasható: *Amikor hígított hidrogén-peroxidot öntünk mangán-dioxidra, oxigén termelődik. Bár az oxigén nem fog önmagában meggyulladni, más anyagok égését segíti.* Menj ki a nyugati ajtón és a főbejáraton. Juss el a liftig, és menj le az 1. emeletre.

Az épület főbejáratát egy szörnyeteg torlaszolja el. A közelében mesekönyv hever a földön:
Egyszer volt, hol nem volt egy szörnyeteg, aki egy falu kapujában élt. Ez egy nagyon rémítő és nagyon rossz szörnyeteg volt. Elkapta az embereket, és hatalmas fogaival szétroppantotta őket. A falusiak féltek a szörnytől, és senki sem merte megközelíteni a kapukat. Mindenki a faluba szorult.
Amikor a király hírét vette ennek, összegyűjtötte a lovagjait. A lovagok tüstént útra keltek, hogy legyőzzék a szörnyet. "Ha! Fogjátok meg!" Kardjaik lecsaptak és lándzsáik felvillantak, de a rém nem halt meg. Ehelyett a katonákat és lovaikat egymás után behajigálta a szájába.
Mit tehetett a király? Dühöngött, mérgelődött és fel-alá járkált, de nem jutott megoldásra. Nem sokkal később a falu papnője érkezett a kastélyhoz. Ő egy nagyon kedves és jó papnő volt. A király megkérte, hogy pusztítsa el a kapukat őrző szörnyet.

A mese további részeit később fogod megtalálni. Most menj a Last Drop Kávézóba (Last Drop Café). Vedd fel a sörétes lőszert, és a hűtőből a sertésmájat (Pork Liver). Menj ki innen, és liftezz fel az 5. emeletre.

Menj be a nyugati ajtón, majd a délnyugati szobába. Vedd fel a két pisztolylőszert és a levélgyufát (Matchbook). Keleti irányban egy üvegfal mögött kerekesszéket látsz. Lépj be a mellette levő ajtón, majd a galériába. A falon menthetsz. A terem északi részében most a helyén van a korábban hiányzó festmény, tehát fel kell gyújtanod. Használd az oxydolt, a sertésmájat és a levélgyufát, így az elhamvadó festmény mögött kis ajtók tűnnek elő. Menj át, majd le a jobb oldali lépcsőn a 4. emeletre.

Az íróasztalon a mese folytatása hever:
A papnő igent mondott a király kérésére, és a falu kapujához ment. Ám amikor meglátta a szörnyet, megpróbálta szavakkal meggyőzni ahelyett, hogy megöli.
"Fogd be, te! Mindjárt felfallak!"
A szörny egy szót sem hallott meg abból, amit a papnő mondott. Ám ő tovább győzködte a rémet arról, hogy adja fel.
"Tudod, rossz dolog embereket enni."
A szörny erre nagyon dühös lett, rávetette magát a papnőre, és megölte egyetlen hatalmas csapással.

Menj át az ajtón a lépcső aljában, és menj tovább déli irányban a délkeleti szobába. Vedd fel a pisztolylőszert és az elsősegélydobozt az ágyról, majd távozz. Menj át a nyugati ajtón, utána azon az ajtón, mely felett kék fény világít. A folyosó végén levő szobában szerezd meg az ezüstérmét (Silver Coin). A falon levő feljegyzés:
Így fordul egy élet a gazdagokhoz:
Ami egykor egy zacskó ezüst érem volt,
Ma csupán szám egy könyvben.
A végzetnek még sincs ára ...
Ó, de tudják ezt az emberek?

Az italautomatába dobd bele az ezüstérmét. A kapott üdítősdobozból Heather kiveszi az életbiztosítás kulcsot (Life Insurance Key). Menj vissza a lifthez, és irány az 1. emelet.

A folyosó délnyugati részén menj át az ajtón. Kövesd a folyosót délre, majd nyugatra, és lépj be a szobába. A véres asztalon hever a mese befejező része:
A király és népe keservesen sírt, amikor a kedves papnő meghalt. Az Isten megsajnálta őket, és meghallgatva imáikat, feltámasztotta a papnőt.
A papnő felnyitotta szemeit, épp úgy, ahogy eddig minden reggel életében. Még egyszer odament a szörnyeteg búvóhelyéhez.
"Bolond! Újra meg akarsz halni?"
"Nem... ezúttal rajtad a sor."
A papnő azért jött, hogy egyszer és mindenkorra legyőzze a szörnyet. Mivel nagyon-nagyon kedves volt, elszomorította ez a feladat. De meg kellett lennie.
"A kardok és lándzsák nem használnak. A nyilak és golyók visszapattannak. Nem tudsz megölni!" nevetett a szörny.
De a papnő nem használt sem kardot, sem lándzsát. Egy egyszerű varázslatot mondott.
"TU FUI, EGO ERIS."
Tudjátok, mi történt utána? A szörnyeteg hatalmasat üvöltött, majd meghalt és eltűnt!
Így a falusiak ismét használhatták a kapuikat. Mindenki elhalmozta nagyrabecsülésével a papnőt, és boldogan éltek, míg meg nem haltak.

A főbejárat elől eltűnt a nagy szörny, így kimehetsz az utcára. Fordulj balra, a rendőrautó után megint balra, majd a sikátor után jobbra. Lépj be a Daisy Villa Lakóházba.

3.9.9. A Daisy Villa Lakóház (Daisy Villa Apartments)

A folyosón a lifthez közel mentési pont vár a parafa lemezen. Ha PS2 esetén van SH2 mentésed, vizsgáld meg a levelesládákat. Heather megállapítja, hogy nem érkezett új levél, miközben néhány más, az SH2 szempontjából jelentőségteljes mondat is elhangzik.

A házkulcs használatával lépj be Heather lakásába. Igen fontos jelenet játszódik le, majd Heather felrohan a tetőre, ahol Claudia vár rá. Beszélgetésük után meg kell küzdened a misszionáriussal. Igen erős és szívós ellenfél. Jó ötlet felvenned a golyóálló mellényt, bár kissé lelassít a mozgásban. A sörétes puskával igyekezz őt mindig hátulról eltalálni (ilyenkor kapcsold ki a golyóálló mellényt), egyébként kivédi a golyókat ollóival. Körbe-körbe rohangál, és egy-két találat után elterül a földön – ilyenkor is lőjj bele, bár fel fog kelni megint. A pisztolyt csak hangtompítóval együtt érdemes használnod, így a szörny nem tudja kivédeni a golyókat. NORMAL szinten kb. négy földreesése után fog elhalálozni.

Heather visszamegy a lakásba, ahol Douglas vár rá. A férfi megígéri, elviszi hősnőnket Silent Hillbe, mivel Claudia azt mondta a lánynak, ott fog várni rá. A jelenet végén menj ki a veled szemben levő fehér ajtón. Heather szobájában vedd fel a kábítófegyvert (Stun Gun) és a bele való lövedékeket (Stun Gun Battery). Távozz a lakásból. Odakint Douglas elmondja, hogy nemrég találkozott Vincenttel, aki azt mondta neki, keressen meg egy Leonard nevű férfit Silent Hillben. Egy térképet és egy jegyzetfüzetet ad Heathernek, melyet Harry Mason írt:

Remélem, erre sohasem lesz szükség; talán az lenne a legjobb, ha sohasem tudnád meg. Legnagyobb félelmem annak a lehetősége, hogy elmész, messze tőlem. Ám néha el kell mondanunk az igazat. Ezért írom meg a történetet, mielőtt elvesznék a halálban és a feledésben. Hogy mi történt akkoriban? Muszáj kezdened magaddal valamit.
Minden 24 évvel ezelőtt kezdődött. Egy nyaralásról való visszatérésünk során a feleségem és én egy csecsemőt találtunk az út mellett. Mivel nem volt gyermekünk, hálát adtunk Istennek, hogy kezünkbe adta ezt a babát... ezt a kislányt. Hazavittük őt. 3 évvel később a feleségem meghalt, és újabb 4 év múlva - 17 évvel ezelőtt - Silent Hillbe jöttem. Hallgatva a kislány kérlelé-

sére magammal hoztam őt, nem tudva, miért akarta, hogy odamenjünk. És ott történt, hogy a kislány elment. Nem valahová ment, és nem is halt meg. "Visszatért valódi önmagához" - ez volt, amit Dahlia Gillespie mondott. "Valódi önmagához"... A fiatal nőhöz, akit az anyja elevenen elégetett, az Istennek ajánlott áldozatként - Alessa Gillespie-hez. Lelkének egyik része túlélte a lángokat, és egy csecsemőben élt tovább... az én kislányomban. A mi kislányunkban.
7 év telt el, mielőtt a félig lány visszatért Silent Hillbe, és ismét teljessé tette Alessát. Új erőre kapván Alessa megfogadta, hogy megöli Istent. Istent, aki a feláldozott lány méhének magzata volt, megidézték a szokásos rituálékkal. Ez volt Alessa kívánsága, tekintet nélkül a következményekre... arra is, hogy saját létét is kockára tette. Ám a kívánságát nem hallgatták meg. A közbelépésem azt jelentette, hogy ő inkább a lány visszatéréséért imádkozott. Én egyedül nem tudtam volna visszavinni. Dahlia tette... én csak a születési szertartásban segítettem, hogy Isten előjöjjön Alessából. Az újszülött Istent egyszer elsiratták, majd meghalt. Mindez a kislány - és talán Alessa - tudatos ellenállásának következménye.
Ezzel nincs vége. Miután Isten izzó fényként eltűnt, Alessa ismét megjelent, és egy csecsemőt adott nekem. Nagyon hasonlított arra a régi babára. Ezután Alessa elment, meghalt. Semmit sem tudtam tenni, hogy segítsek rajta. Egyszerűen a mellemhez szorítottam a babát, és elmenekültem. Az egész olyan volt, mint egy álom, de bizonyítékom volt az ellenkezőjére! A kislányt sehol sem találtam, és karjaimban... a csecsemő.
17 év telt el. Olyan, mintha csak tegnap történt volna, ugyanakkor mintha több millió évvel ezelőtt. Bevallom, először voltak fenntartásaim a gyermek felnevelésével kapcsolatban. Tudnám-e szeretni őt? Létezése teljesen tisztázatlan volt. Azt gondoltam, "ő lehet az a fiatal nő, aki elragadta tőlem szeretett leányomat." Ez szomorúsághoz, haraghoz vezetett... volt olyan is, amikor a kezemet csöppnyi kis torka köré fontam. Máskor azon gondolkoztam, hogy elhagyom őt. Látod, ilyen borzalmas ember vagyok.
Ám végül úgy döntöttem, felnevelem a kislányt. Egyszerűen nem tudtam volna elszakadni tőle. Amikor ő... amikor te rám nézel, rám nevetsz, nos... Ám még most sem tudom elfelejteni azt a kislányt. De szeretlek téged. Efelől semmi kétségem. Minden, amit kérek, hogy higgy ebben.
Drága leányomnak...
Harry Mason

Hosszú videojelenetet nézhetsz meg a Silent Hillbe tartó autóútról.

3.9.10. Silent Hill

A Jack's Inn egyik motelszobájában vagy, el kell jutnod a kórházhoz. A TV mellett mentési pont van. Gyere ki, és indulj nyugati irányban a Nathan körúton, majd délre a Carroll utcán. Menj be a Heaven's Night Bárba. Odabent vedd fel az elsősegélydobozt, a sörétes lőszert és a marhahúst. Az egyik asztalon a Silent Hill 2-ből ismerős városnéző brossúra hever:

Isten hozta Silent Hillben!
Silent Hill egy csendes kis tóparti pihenőváros. Örülünk, hogy idejött. Felejtse el a hétköznapi gondjait és élvezze nálunk a kellemes és pihentető üdülését. Érdekes régies házak sora, gyönyörű hegyi tájak és egy tó, ami a különböző napszakokban a szépség különféle oldalait mutatja a napfelkeltétől a késő délutáni napnyugtáig.
Silent Hill nagy hatással lesz önre és a mély béke érzésével tölti majd el. Remélem, kellemesen érzi majd magát nálunk és az emlékei örökké élni fognak.
A szerkesztő: Roger Widmark

Ha a PS2-es játékosoknak van SH2 mentésük, akkor a színpadhoz közeli zöld ajtón egy Mariáról készült posztert látnak, akinek azon hosszú fekete haja van.

Távozz a bárból, és folytasd utadat a Carrol utcán. Amikor megérkezel a Brookhaven Kórházhoz, lépj be.

3.9.11. A Brookhaven Kórház (Brookhaven Hospital)

A recepción (Reception) találod a térképet (Hospital Map), mentési pontot és egy gyógyitalt. A látogatószobában (Visiting Room) egy baba és egy jegyzet van az asztalon:

Eljött végre a mai nap. Igen - a nap, amikor te és én találkozni fogunk. Mindig rád gondoltam, itt, ebben a nyomasztó cellában. Sohasem ismertem a neved vagy arcod a mai napig. De most már tudom. Tudom, hogy te vagy az, akire vártam. És ugye te is vártál rám? Ezért jöttél, hogy megments. Ó, mennyire szeretlek, Heather. Neked akarom adni az értékes babámat, amit azért készítettem, hogy megemlékezzek a találkozásunkról, ennek az örök szerelemnek a kezdetéről. Ah, már látom mosolygó arcodat.
Stanley Coleman

Az orvosi pihenőben a hűtőben gyógyitalt találsz, a kisasztalon pedig újabb olvasnivalót:
Leonard Wolf
512-es szoba.
Enyhe audiovizuális hallucinációk, érzelmi instabilitás, rögeszmés képzetek. Enyhén skizofrénia gyanús. Megfigyelését folytatjuk. Alapvetően nyugodt és együttműködő, erős igazságérzettel. Ám a jelentések szerint túlizgatottság esetén nagyon erőszakossá válik.

Stanley Coleman
S07-es szoba
Általában passzív és visszahúzódó; ugyanakkor egoista. Olykor megszállott ragaszkodást mutat egy bizonyos nő irányába. Ez erőszakos incidenseket okozott; körültekintő bánásmódot igényel.

Irány a betegszárny dupla ajtói. A C2-esben ampullát, a C4-esben pedig újabb feljegyzést találsz:
A Szervezet bezárt engem ide. Meg akarják törni az akaratomat, hogy elfelejtsek mindent. De épeszű maradok akkor is, ha őrültekkel zárnak itt össze. Mi van akkor, ha ezt odaragasztom a falhoz? Bizonyára értéktelen. Leszedheted, hát nem? - azzal az ócskasággal, amit a ronda szukák mindig magukkal hordanak. Ha egy dolognak nincs értelme, nincs miért léteznie. Csak ahogy te létezel számomra. De miért nem vitted magaddal a babámat? Ó, az ajándékom biztosan összezavart téged. Milyen aranyos vagy, Heather!
Stanley Coleman

Megint egy babát, valamint a falon odaragasztott tárgyakat vehetsz fel, melyek közül majd a kulcsot kell megszerezned. Juss vissza a lifthez, és menj fel a 2. emeletre.

A női öltözőből (Women's Locker Room) vedd fel a körömlakklemosót (Nail Polish Remover) és a parfümöt (Perfume). A betegszárnyban újabb jegyzet van a hordágyon:

Talán nem fedezted még fel a saját, valódi érzéseidet. De öntudatlanul is érzékeled őket. És így megpróbálsz közelebb kerülni hozzám. Ez egy érték, az út a Paradicsomba. Ha az ajtók be vannak zárva, nyisd ki őket. Használd a jelszót a börtön kapuihoz. Doktor ... elfelejtettem a nevét. Különben az a kuruzsló elküldte a jelszót. Neki is itt kell lennie. Úgy értem, 4 szám elég jó lehetett volna, de ő tovább ment. Hát nem szégyen? Én nem vagyok ott. Nem vagy izgatott? Vágyom rád, de te olyan kegyetlen vagy. Mégis akarlak, Heather. S. C.

Meg kell oldanod egy rejtvényt, ami a betegszárnyba nyíló ajtó kódját fogja adni. Ehhez a táblán levő szöveget kell megfejtened, amely rejtvény nehézségi szintenként eltérő.

EASY:
Nyomd meg, jobbra haladva kettőt;
nyomd meg, felfele menve egyet;
nyomd meg, lefelé haladva kettőt;
nyomd meg, és az ajtó kinyílik.

A megoldás a 4639.

NORMAL:
Az első nagyobb, mint a második;
a második kétszerese a harmadiknak;
a harmadik kisebb, mint a negyedik;
a negyedik fele az elsőnek.
Négy szám nem ismétlődik
Három nem az első sorban van
Kettő nem a jobb oldali sorban van
Az egyik szám a végső megoldás

A végeredmény: 8634

HARD:
Ezen a szinten elég hosszú és visszataszító verset kapunk, mely Stanley Coleman beteg elméjének kiváló bizonyítéka. Helyhiány miatt csupán a megfejtést tudom közölni, mely a 4896-os szám.

Az ajtó kinyílása után menj be a 3-as vizsgálóba (Examining Room 3). A hulla karján egy felirat olvasható: *A kezdő időpont a kulcsom. Margaret, esküszöm a szerelmünkre, míg a halál el nem választ.* Mellette egy orvosi lelet fekszik:

Háttér: ismeretlen.
Név / életkor: ismeretlen.
Nem felvett páciens. A kórház területén találtuk igen zavart mentális állapotban, és az igazgató döntése alapján átmenetileg elhelyeztük az M4-es szobában. Ma késő este halt meg, a nyaki ütőér elmetszése folytán támadt vérveszteségtől. Jobb kezében egy saját konyhakést szorongatott; bizonyára ez okozta a nyaki sebet. Talán öngyilkosság, de a seb metszési iránya gyanús. A 2. emeleti kezelőbe küldtük további kivizsgálás céljából. Az ugyanabban a szobában elhelyezett betegtől nem kaptunk semmi, az eseményre utaló bizonyítékot. A rendőrséget nem értesítettük. Ám a jövőbeli szükségesség érdekében az áldozat ágyát és a nyomokat sértetlenül a helyén hagytuk (az M4-es szobában).

Az M4-es szobában megint egy felirat van az ágy mellett:
Egy tetkós srác feküdt azon a gyűrött ágyon. Ám semmi több. Az ébresztőóra és a mocskos zacskó, ez minden. Ó, de ne érts félre. Nem csináltam semmit. Nem gyűlöltem őt, bár hazug ember volt. Írjak valamit magamra? A mellemre, mivel nem tudom felvágni, hogy láthasd a szívemet. "Szeretem Heathert." Nem, valami kissé erősebbet. A "Szeretem Heathert" nem fejezi ki kellően azt, amit érzek. Ó, milyen gyengéd érzéseket kelt ez a kép...
S. C.

Ha közel mégy a szomszéd ágyon levő aktatáskához, az ébresztőóra csörögni kezd. Kikapcsolva fel kell nyitnod a táskát az óra alapján. A megoldás rejtvény nehézségi szintenként eltér. EASY szinten rá van írva a 0634-es szám, ez a kód. NORMAL szinten a mutatók által jelzett időt add össze – tehát ha pl. 12:21-et mutat az óra, akkor 1221 a megoldás, 5:21 esetén pedig 0521. HARD szinten ugyanez a helyzet, csak adj hozzá 12 órát a mutatott időhöz, tehát pl. 8:39 esetén a megoldás 20:39, azaz 2039.

Ha megvagy, vedd ki az egyszer használatos fényképezőgépet (Instant Camera) a táskából. Az M5-ösben elsősegélydoboz vár rád. Menj vissza a lifthez, és le az 1. emeletre.

A C4-es szobában a nálad levő körömlakklemosóval szedd le a falról a lépcsőház kulcsát (Stairwell Key). Ezt használva sétálj le a kórház alagsorába. A folyosón vedd fel a géppisztolylőszert, és a végén a géppisztolyt. A raktárban (Store Room) a polc mögött használd a fényképezőgéped, mely egy négyjegyű számot fog eredményezni (véletlenszerű szám). Most menj fel a tetőre, ahol két géppisztolylőszert találsz a hordón. Meglevő SH2 mentés esetén a liftirányító szoba melletti kerítést megvizsgálva Heather annyit mond, hogy ezen nehezen lehet keresztülesni.

Most menj le a 3. emeletre, ahol a raktárban (Store Room) mentési pontot találsz, valamint kábítófegyver lövedéket és két gyógyitalt. A gumiszobában (Special Treatment Room) újabb felirat van a falon: *A beteg brutalitás miatti fenyítése: 12 órás elzárás a Speciális Kezelő Szobában. A megbocsátó hozzáállás többé nem hatékony. Forduljon az Igazgatóhoz, ha kérdése van.* Felette: *A csel az, hogy ne hagyj semmilyen jelet!* A legtávolabbi fülkében Stanley kézírása: *Az Igazgató egy perverz! Christie jobban eltűnhetett volna, ha elégetik ...* Most lépj be a betegszárnyba a lefényképezett kóddal. Az S1-esben gyógyitalt és egy hosszú szöveget találsz, mely a Kívánságház árvaházban történt visszaélésekről szól. A 3-as fürdő (Bath 3) előtt marhahúst találsz, az S7-esben pedig Stanley újabb feljegyzését:
Isten veled, Heather. Sajnálom, hogy nem tudtam viszonozni a szerelmedet. Mindennek vége. Leonard megvet engem - mivel viccet csináltam ebből, mondva, hogy így kell lennie. Ha nem avatkozik közbe, találkozhattam volna veled rövid időn belül. Aztán elvittelek volna az én világomba. Egy világba, ami egyedül csak a miénk, és sokkal szebb, mint amelyikben élünk. És vártam erre a napra, a maira. A napra, amikor meglátlak, a napra, amikor megmentesz. A mai napra. Heather, légy óvatos vele. Leonard nem normális srác. Búcsúzom. Szerettelek téged. Heather, istennőm. Heather, szerelmem. Heather

Az S12-ben egy telefonbeszélgetést bonyolíthatsz le Leonarddal. Menj le a 2. emeletre.

Menj be az „M" jelzésű ajtón. Indulj előre, így a kapu felemelkedik. Haladj jobbra, a következő sarkon is jobbra, majd balra a felnyíló kapun át. Még egy felnyílik, azután kanyarodj jobbra. Most jobbra, balra, és át az ajtón. Utána egyenesen, balra, egyenesen, végig a folyosón, jobbra és balra. A kapu becsukódik előtted. Fordulj meg, indulj előre, mire a kapu kinyílik. Menj át, balra, és át az ajtón. Most kétszer balra, és rohanj előre hat kapun át. A falon levő piros jelet megvizsgálva egy video játszódik le az SH1-ben megismert Lisa Garland nővérről. Ha vége, menj végig a folyosón, és ki az ajtón. Mássz fel a létrán, és megpillantod a szelepet forgató Valtielt. Az ajtón átmenve a világ megváltozik.

3.9.12. Az alternatív kórház
A 3. emeleten vagy. Az S3-as szobában mentési pontot és két pisztolylőszert találsz. A nappaliban (Day Room) találd meg a túlsó duplaajtókat, és menj ki. A raktárban (Store Room) ne maradj sokáig, mert elhalálozol. A lifttel menj le az alagsorba (B3). A krematóriumnál újabb rejtvény vár (EASY szinten nyitva van). NORMAL szinten római számokat látsz a krematóriumon, melyeket az ágyakon fekvő hullák számaival kell összegyeztetned, így az I-től IV-ig növekvő sorrendben kapod meg a négyjegyű kódszámot. HARD szinten néhány verssor van a krematóriumra írva, és másik néhány az ajtajára. Helyhiány miatt a fordításukat nem áll módomban közölni, de a megoldás ezen a szinten a 9271-es szám. Ha kinyílt a kemence ajtaja, vedd ki az elhamvasztott kulcsot (Cremated Key). A lifttel menj fel a 2.emeletre.

A férfi öltözőből (Men's Locker Room) telefon csörgését hallod. Egy titokzatos hang azt mondja, Stanley a föld alatt van, és új neve a „7-es szám" (azaz ő feküdt a 7-es számú ágyon odalent). Egy szülinapi ajándékról is beszél, amit az 1. emeleten kapsz meg, ha felveszed az ottani telefont. A női öltözőben (Women's Locker Room) egy műanyag zacskót (Plastic Bag) és gyógyitalt találsz. Menj fel a lifttel a 3. emeletre.

A 4-es vizsgálóban (Examining Room 4) a vértócsánál használd az imént felvett zacskót, így lesz egy vérrel teli tasakod (Plastic Bag (With Blood)). Most menj le az 1. emeletre.

A vizsgálóban (Examination Room) mentési pontot, egy ampullát és egy feljegyzést találsz a 312-es számú beteg vallási fanatizmusával kapcsolatban. Lépj be a nappaliba (Day Room) az imént felvett kulccsal, itt a következő szöveget olvashatod: *A világ bővelkedik felesleges emberekben. Isten elhatározása, hogy küzdjek. Mint a becsület lovagja, a pecsét védője, feláldozom magam a bűnösök véréért.* Haladj a folyosón, és menj át a betegszárnyba a másik ajtón. Ha felvetted a telefont nemrég, szedd fel a jutalmad a C1-es szobában – ez lőszer és / vagy gyógyító tárgy, attól függően, ezekből mennyi

van nálad. A C4-esben megint menthetsz. Az egyik hordágyon feljegyzés olvasható:
"Elveszett Emlékek"
A rituális áldozat egy jellemzője - melyet csupán egy-két helyen említenek meg - már kihalt a modern korban. "Az imák felajánlásakor döfd át egy ember mellét rézkaróval. Áztasd az oltárt a vérben, amely vörösen lövell ki a szívből, hogy dicsérd és biztosítsd hűségedről az Urat."
A másik áldozati rítus, melyet ugyanez a könyv említ, az áldozat élve történő elégetése. Ez egy méltóságteljesebb szertartás volt, melyben a foglyok és a bűnösök nem vehettek részt. Csak a papságot áldozhatták fel.
A karón égéshez hasonlóan semmilyen ehhez hasonlítható rítus nem található a közeli, gyakorlott vallásokban. Kapcsolatai talán csak a fő istenségnek napistenné válásával vannak. Annak ellenére, hogy ez a vallás a megváltást magasztalja, sötét és kultikus történelemre emlékeztet.

Az oltárnál használd a vérrel teli tasakot. Hirtelen egy létra válik láthatóvá – mássz le rajta, hogy megküzdhess Leonarddal (aki mellesleg Claudia apja). Nem nehéz ellenfél, már a pisztoly is hatásos fegyver ellene. Csak akkor tudod eltalálni, amikor feljön a víz alól, egyébként maradj távol tőle.

Miután végzel vele, a visszaváltozott kórház C4-es szobájában ébredsz fel. Itt Heather még felvesz egy talizmánt (Talisman), utána távozik a kórházból.

Egy jelenet játszódik le Vincent és Claudia főszereplésével. Juss vissza a motelbe, ott lépj be a 106-os szobába. Vincent átadja hősnőnknek Douglas üzenetét, aki szerint „a templom a tó túloldalán van". Indulj felfelé a Nathan körúton, és Pete bowlingozója után a Vidámparkban találod magad.

3.9.13. Ismét a Lakeside Vidámparkban

Heather rémálmának színhelyén találja magát. Indulj előre, majd balra át a nagy ajtón. Haladj jobbra a jel melletti ajtóig, és lépj be az ajándékboltba. Vedd fel a marhahúst és az elsősegélydobozt. Amikor kifelé indulnál, valami leesik: a hullámvasút kulcsát az egyik süteményes dobozban leled meg, mögötte pedig mentési pontot találsz. Menj ki a boltból, indulj jobbra, át a kis barna ajtón, utána a kapun. Most balra, végig az ösvényen, és fel a lépcsőn. Lépj be a hullámvasút irányítóbódéjába az imént megszerzett kulccsal. Vedd fel a két gyógyitalt, és kapcsold le az áramot. Most menj rá a sínekre; a végén egy jelenetet látsz, melyben Heathert elütné a vonat, ha nem kapcsolta volna ki az áramot. Douglas és Claudia jelenete után Heather egy jegypénztár tetején tér magához. Lemászva onnan indulj előre, és át a balra nyíló pirosas barna ajtón. Utána kétszer balra fordulva mentési pontot találsz egy jegypénztáron. Továbbmenve lépj be a Borley Kísértetházba (Borley Haunted Mansion).

Menj át az első ajtón, majd a következőn. A hulla után menj ki a mögötted levő szürke ajtón. A tüskés szobában megállás nélkül haladj tovább, így elkerülöd az elhalálozást. Az ajtón túl kezdj el rohanni, és be balra a sarkon. Ne hagyd, hogy a piros fény utolérjen! Szaladj végig a cikkcakkos folyosón, majd át az utolsó ajtón. Ott van még egy kis rohangálnivalód, mire kilépsz a szabadba.

Odakint haladj balra, majd végig az ösvényen. Utána megint balra, és át a kapun, majd még egyen. Vedd fel a gyógyitalt és a sörétes lőszert a padról, a lelátón pedig egy láncot (Chain), és a színpadon egy piros cipellőt (Red Shoe) találsz. Menj vissza azon a kapun, ahol bejöttél, és át a másik kapun. Balra egy újabb kapu van, ennél kell használnod a láncot, melynek a másik végét a körhinta oszlopának fémkorlátához kell csatlakoztatnod. Most menj az irányítókabinba, ahol vedd fel a gyógyitalt, és húzd meg a kart. A kapu kitárult. Heather a sérült Douglas-szal találkozik, majd menj át a balra levő kapun. Jobbra találod a Szerencseházat (Fortune House). Olvasd el a széken heverő jegyzetet, valamint Douglas jegyzetfüzetét (Douglas's Notebook) – utóbbi arról szól, Claudia megbízásából Douglasnak meg kell találnia Alessát, aki ugye nem más, mint Heather. Az asztalról vedd fel a babafejet (Doll Head). Egy ampullát és mentési pontot is találsz itt. A szomszédos ajtón belépve két nagy bábut pillantasz meg, Hófehérkét és Hampupipőkét. Tedd Hófehérke kezébe a nálad levő babafejet, a piros cipellő pedig Hamupipőke mellé megy. Menj rá a sínekre, indulj balra, át az ajtón, és át a sárkány melletti ajtón. Jobbra a jégkrémesnél elolvashatod Harry jegyzetét 17 évvel ezelőttről azzal kapcsolatban, hogy nem tudja elhinni, Cheryl-Alessa-Heather egy démon. Haladj tovább előre, majd balra, és be a kapun. A padon elsősegélydobozt találsz. Most indulj a körhinta felé.

Megközelítve a körhinta beindul. Csak egyetlen, vérrel borított ló nem mozog, melynek bal oldalán egy jegyzet lóg:

Amikor a 13 négyet forog,
meghalsz az átoktól.
Ha meg akarsz menekülni,
csak egyetlen kiút van.
Hogy ölj, mielőtt megölnek:
meg fog menteni a 12-ik halál.

Összesen 13 ló van, amiből egy már halott. Meg kell ölnöd a másik 12-őt, amíg a hinta négyet fordul, egyébként meghalsz. Öld meg hát őket, de maradj távol a szájukból kiáramló gőztől. Ha sikerült, egy videot látsz, majd meg kell küzdened Alessa emlékével. Négyféle fegyverrel fog támadni (kés, pisztoly, acélcső, géppisztoly). Az elején érdemes a katanát használnod, de maradj távol tőle. Olykor elkezd körbeszaladni, fuss utána. A vége felé bevetheted a komolyabb lőfegyvereket is. A csata végeztével Alessa egy jegyzetet hagy maga után, melyben a Heather testében történő újjászületése fájdalmáról ír. Menj le a körhintáról, és ki az ajtón. A folyosón vérrel írott vallásos feliratok vannak a falon, és a kijárati ajtón is. Átlépve azon a templomba kerülsz.

3.9.14. A templom (Church)

A Claudiával történő találkozás után az oltár túloldalán mentési pontot találsz. A párkányról vedd fel az Éjszaka Szeme tarot kártyát (Eye of Night Tarot Card). Nézd meg a hat festményt a falon, majd távozz azon az ajtón, melyen Claudia. Jobbról vedd fel a térképet (Church Map). A gyóntatószéknél válaszd a megbocsátást („I forgive you"), ez hatással lesz a kapott végződésre. Folytasd utad a folyosón, és menj át a nyitva levő ajtón. Utána a délkeleti szobában két pisztolylőszert, egy magnókazettát (Cassette Tape) és jegyzetet találsz a kultusz szimbólumáról. Gyere ki, és kövesd a véres lábnyomokat egy festményig. Lépj be az északi szobába, ahol mentési pontot és három képet találsz. Menj vissza az előző festményhez, told odébb, és menj át az ajtón, majd a következőn. Utána a könyvtárban feljegyzést találsz Silent Hill régi isteneiről és a tarotról. A Hold kártyát (Moon Tarot Card) felvéve megjelenik Vincent, és átadja a túlvilági törvényekről szóló könyvet (Book: Otherworld Laws). A következő célod a hullakamra, ahol megtalálod az Akasztott Ember tarot kártyáját (Hanged Man Tarot Card) és egy sörétes lőszert. A folyosón továbbmenve a másik szobában Harry újabb jegyzetét, és két kábítófegyver lövedéket találod.

Menj vissza az alsó szint fő szektorába, és át a keletről a második ajtón, majd a délnyugatin. Lépj be balra az első ajtón, majd át a másikon. A folyosón megint véres lábnyomok jelennek meg, és Valtiel elforgat egy szelepet. Menj át a titkos ajtón, utána jobbra. Ez ugyanaz a szoba, mint Alessáé az 1. részben. A széken levő könyvből vedd ki a Bolond kártyáját (Fool Tarot Card), és olvasd el a jegyzetet egy démonriasztó növényről. Vedd fel a pisztolylőszert és az ampullát, majd távozz innen. A folyosón haladj északi irányban, menj be az ajtón, és ki a másikon. Nyugati irányban megint Valtiel bukkan fel. A délkeleti szobában mentési pontot találsz. Vedd fel a rézkulcsot a lepkegyűjteményből, és még egy tarot kártyát meg kell szerezned. Juss el a lifthez és menj fel vele.

Odafent használd a rézkulcsot. Menj végig a folyosón, majd a sarok után be balra az első ajtón. A padon olvasd el K. Gordon jegyzetét a komor gyermek Alessáról, majd folytasd utad kelet felé. Lépj be a nyugati részen levő szobába, és hallgasd meg a nálad levő kazettát a magnóban Metatron pecsétjéről. A szomszéd szobában vedd fel a Főpapnő tarot kártyáját, olvasd el Claudia naplóját és a születésnapi kártyát. Menj vissza a lifthez, és abba a szobába, ahol a kártyákat kell a helyükre raknod.

Az ágyon levő vázlatkönyv a megoldás a rejtvényhez, mely rejtvény nehézségi szintenként eltérő. EASY szinten a vázlatkönyvben levő ábra világosan mutatja a kártyák helyét. NORMAL szinten egy vers alapján kell rájönnöd a megoldásra, mely a következő:

Az éjszaka szeme	üres	Hold
Főpapnő	üres	Bolond
üres	Akasztott ember	üres

HARD szinten egy másik vers van, mely alapján a megoldás:

Főpapnő	Az éjszaka szeme	üres
üres	Bolond	Hold
Akasztott ember	üres	üres

Az ajtó kinyílt. Kövesd a lefelé tartó lépcsősort, ahol hosszú jelenetek után Claudiával kettesben maradva használnod kell a nálad levő dísztárgyat (Pendant). Végül egy gödörbe leugorva kell megküzdened az Istennel, akivé Claudia változott. Ezt a teremtményt jobbára csak lőszert nem igénylő fegyverrel tudod legyőzni, a legjobb ellene a katana. Maradj kívül a földön látható körön, így könnyebb elkerülni a szörnytől érkező tűzcsóvákat. Akkor tudod jól megcsapkodni a fejét, amikor azt lebocsátja a földre, így elegendő gyógyító tárgy birtokában hamarosan felülkerekedsz rajta.

Ezek után fogadd gratulációmat a játék végigviteléért, nézd meg a stáblistát, majd a kapott végződést. Megnyílt számodra néhány extra tárgy is, melyek felsorolását a „Fegyverek és gyógyító tárgyak" fejezetben találod.

3.10. Lehetséges végződések, érdekességek

„Normal" (Normál)
Az első játék során mindig csak ezt kaphatod meg. Extra New Game-ben ehhez kevesebb mint 4000 pontot kell megszerezned, melyhez 100-nál kevesebb ellenfelet kell megölnöd, viszonylag kevés sérülést szabad szerezned, a gyóntatófülkénél pedig ne mondj semmit.

„Possessed" (Megszállottság)
Játssz Extra New Game módban. Végezz több mint 100 ellenféllel. Bocsáss meg gyónáskor és szerezz 1000 pontnyi sebesülést. Csak minimum másodszori végigvitel után kapható meg.

„Revenge" (Bosszú)
Játssz Extra New Game módban. A Sexy Beam nevű fegyverrel (melyet mindösszesen 333 ellenfél megölése után kaphatsz meg) ölj meg több mint 30 ellenfelet, mielőtt Heather lakásába érnél. Így itt fog végződni a játék is. Ez a végződés csak minimum másodszori végigvitel után kapható meg.

3.11. Értékelés

A játék végeztével kapott értékelő képernyőn az alábbiak vannak részletezve – az első végigjátszás után:

Tulajdonság - Magyarázat
- Ending (végződés) - A kapott végződés.
- Action Level (az akció nehézségi szintje) - A játék kezdetén választott akciószint.
- Riddle Level (a rejtvények nehézségi szintje) - A játék kezdetén választott rejtvényszint.
- Clear Time (Összidő) - A teljes játékidő.
- Split Worm Kill Time (A hasított féreg legyőzésének ideje) - Egyértelmű.
- Missionary Kill Time (A misszionárius legyőzésének ideje) - Egyértelmű.
- Leonard Kill Time (Leonard legyőzésének ideje) - Egyértelmű.
- Memory of Alessa Kill Time (Alessa emléke legyőzésének ideje) - Egyértelmű.
- The God Kill Time (az Isten legyőzésének ideje) - Egyértelmű.
- Clear Number (a végződések száma) - Hányszor vitted végig a játékot.
- Save & Continue Number (a mentések & folytatások száma) - Hányszor mentettél és folytattad a játékot.
- Item Number (tárgyak) - A megszerzett tárgyaid száma.
- Defeated Enemy By Shooting - A lőfegyverrel megölt ellenfelek száma.
- Defeated Enemy By Fighting - A lőszert nem igénylő fegyverrel megölt ellenfelek száma.
- Total Damage (összes sérülés) - Az ellenfelektől kapott összes sérülésed.
- RANK (a végső értékelés) - A nagy csillagok 10, a kicsik 1 pontot érnek. Összeadva őket megkapod az összpontszámodat. Mindkét soron 10 csillag adható maximálisan.

Extra újrajátszásnál (Extra Replay) az extra fegyverek számát (Extra Weapon Number), és az azok használatából az értékelésben adódó pontszámveszteséget (Rank Reduction) is megkapod.

A legmagasabb pontszám megszerzése
Ha ezt sikerül elérned, tíz nagy csillag fog megjelenni a végső értékelés sorában. Íme a feltételek (a tulajdonságok fordítását ld. az előző táblázatban):

Tulajdonság - Kritérium
- Ending Normal – a másik kettő feltételei nem teszik lehetővé a legmagasabb pontszám megszerzését.
- Action Level - HARD / EXTREME
- Riddle Level - HARD
- Clear Time - Kevesebb, mint 3 óra.
- Split Worm Kill Time - Kevesebb, mint 2 perc.
- Missionary Kill Time - Kevesebb, mint 2 perc.
- Leonard Kill Time - Kevesebb, mint 3 perc.
- Memory of Alessa - Kill Time Kevesebb, mint 3 perc.
- The God Kill Time - Kevesebb, mint 8 perc.
- Clear Number - Nem érdekes.
- Save & Continue Number - 0-2
- Item Number - Több, mint 100.
- Defeated Enemy By Shooting - 75 vagy több.
- Defeated Enemy By Fighting - 75 vagy több.
- Total Damage - Kevesebb, mint 500 pont.
- Rank Reduction (pontszámveszteség) - Nincs.
- RANK (a végső értékelés) - 10 NAGY ARANY CSILLAG!

4. SILENT HILL 4: THE ROOM (Playstation 2, Xbox, PC)

4.1. A megjelenés éve, platformok, egyéb információk

A Silent Hill sorozat előző felvonásai részben vagy teljes egészében a címszereplő kisvárosban játszódnak – a 2004. szeptemberében PS2-re, Xboxra és PC-re megjelent The Room (ajánlott életkor: legalább 18 év) viszont egy South Ashfield-i lakóházba helyezi a történések gyújtópontját, és most először első személyű nézőpontot is alkalmaz a harmadik személyű mellett. A vegyes fogadtatású újításokkal együtt azonban sikerült megőrizni a játék sötét és mélyreható varázsát.

4.2. Prológus

Henry Townshend két évvel ezelőtt költözött be a közepes nagyságú amerikai város, Ashfield South Ashfield Heights nevű lakóházába. Elégedetten élt, bár nincs információ a munkájára nézve. Ám öt nappal ezelőtt valami furcsa dolog történt – azóta minden éjszaka visszatérő rémálmai vannak. Egy vörös napló lapjai kezdenek előkerülni a lakásból. És még valami ... Főhősünk nem tud kijönni a 302-es szobából ...

4.3. Szereplők

Henry Townshend
- **Kora:** 28 év
- **Neme:** férfi
- **Foglalkozása:** ismeretlen

Nem túl sokat tudni Henryről. Két éve költözött a South Ashfield Heights lakóházba. Fiatalabb korában gyakran megfordult Silent Hillben, melyről számos fotó tanúskodik a lakásában. Félénk és komoly srác; teljesen összezavarják a vele történtek.

Eileen Galvin
- **Kora:** 20-as évei derekán
- **Neme:** nő
- **Foglalkozása:** ismeretlen

Eileen Henry szomszédja a 303-asból, ennek ellenére csupán egymás nevét és egymás arcát ismerik. Úgy tűnik, Eileennel sem történik túl sok izgalmas dolog: általában otthon van, takarít vagy tévét néz. Most éppen egy partira készül, ami valószínűleg nem lesz könnyű terep számára.

Frank Sunderland
- **Kora:** kb. 60 éves
- **Neme:** férfi
- **Foglalkozása:** házfelügyelő

A South Ashfield Heights apartmanház tulajdonosa és házfelügyelője. Számos furcsa dolgot élt meg és tapasztalt a házban, melyből a legtöbb a 302-es lakásban fordult elő. Egyszer elmesélte Henrynek, hogy a fia (James, a 2. rész főhőse) és menye egyszer Silent Hillbe látogattak, ám azóta semmit nem hallott róluk, és semmi biztosat nem tud a velük történtekről.

Cynthia Velasquez
- **Kora:** 29 éves
- **Neme:** nő
- **Foglalkozása:** ismeretlen

Cynthia igen attraktív hölgy, aki számos dolgot szépségével ért el. Neve és akcentusa alapján spanyol származású. Henry a metróban találkozik vele, és a lány beszámol álmáról. Ha hősünk segít neki kijutnia a föld alól, „különleges jutalomban" lesz része, bár kérdéses, Henry el tudja-e ezt fogadni ...

Jasper Gein
- **Kora:** 30-as évei elején
- **Neme:** férfi
- **Foglalkozása:** ismeretlen

Jasper egy gátlásos és dadogós fiatalember, akivel Henry az erdő világában találkozik. Ismerős Silent Hillben, és szívesen megy oda. A naplójában azt írja, hogy megszomjazik a Silent Hillhez hasonló klassz helyeken, és a csokoládé a kedvence. Jasper láthatóan az okkultizmus megszállottja. Igen érdekli a Kívánságház és néhány nagy kő a Silent Hill-i erdőben.

Andrew DeSalvo
- **Kora:** 50-es évei elején
- **Neme:** férfi
- **Foglalkozása:** Őr

A Vízi Börtönben fogsz vele találkozni, ahol valaki bezárta egy cellába. Azt állítja, egy Walter nevű személy meg akarja ölni. Andrew alkoholista, és régebben a Kívánságházban dolgozott, mint gyermekfelügyelő.

Richard Braintree
- **Kora:** kb. 45 éves
- **Neme:** férfi
- **Foglalkozása:** ismeretlen

A 207-es lakás barátságtalan lakója. Szinte mindig rosszkedvű, összeférhetetlen természete közismert az apartmanházban. A múltban a házban történt néhány zűrös eset is az ő számlájára írandó.

A kis Walter
- **Kora:** ismeretlen
- **Neme:** férfi
- **Foglalkozása:** ismeretlen

Henry a játékban találkozik párszor ezzel a titokzatos kisfiúval. Valószínűleg ő volt az, aki régebben a 302-es szoba körül kószált. A kisfiú egy alkalommal elárulja, nem igazán van valódi neve, de sokan Walternek szólítják.

A felöltős férfi
- **Kora:** kb. 30 éves
- **Neme:** férfi
- **Foglalkozása:** ismeretlen

Ő is számos alkalommal felbukkan Henry utazásai során, szinte semmit nem tudni róla. Frank Sunderland szerint olykor belógott a 302-es szobába, és elmozdított néhány dolgot. A játék során ki fog derülni róla, hogy régen találkozott a gyermek Eileennel, aki egy babát adott neki.

Joseph Schreiber
- **Kora:** ismeretlen
- **Neme:** férfi
- **Foglalkozása:** újságíró

Személyesen vele nem fogsz találkozni, de ő lakott a 302-es lakásban Henry előtt. Joseph Vörös Naplójának előkerülő lapjai sok érdekességgel szolgálnak. Kutatásokat végzett a Kívánságház és a Silent Hill Mosolya Társaság (Silent Hill Smile Society) tevékenysége tárgyában, de nem tudni, mi történt vele. Úgy tűnik, ő is bezáródott a 302-esbe, és Henry érkezése előtt hat hónappal onnan is tűnt el ...

4.4. Teremtmények

4.4.1. Keresőkutya (Sniffer Dog)
- **Terület:** Metró, erdő, épület világai.
- **Jellemzés:** Borzas, mutáns, hosszú nyelvű kutya, testén sebekkel. A hímek sárgásak, a nőstények rózsaszínesek, és láthatóan több seb van rajtuk.
- **Stratégia:** Igen idegesítő ellenfelekről lévén szó ha teheted, szaladj el mellettük, de ha utolérnek, az acélcsővel, az alumínium ütővel, a rozsdás baltával vagy a pisztollyal küzdhetsz ellenük eredményesen.

4.4.2. Falember (Wall Man)
- **Terület:** Metró, vízi börtön világai, és a 302-es szoba előtt.
- **Jellemzés:** A falból kiálló felsőtestű humanoid lény. Sárgás színű bőr bo-

rítja, két karomszerű keze van. A falból nem tud kijönni, onnan kapkod Henry után.
- **Stratégia:** Elég súlyos sérülést tudnak okozni, így a legjobb megpróbálnod elcsúszni mellettük, vagy kikerülni őket (pl. a mozgólépcsőn). Máskor meg kell küzdened velük, olyankor hasznos a pisztoly vagy bármelyik ütőfegyver.

4.4.3. Zümmögő (Hummer)
- **Terület:** Szinte mindenhol előfordul.
- **Jellemzés:** Kisméretű, denevérszerű, repkedő fekete lény, hosszú csőrrel.
- **Stratégia:** Csipkedésük ugyan nem okoz komoly sérülést, de elég idegesítőek, így tanácsos valamilyen ütőfegyverrel lecsapkodni őket egymás után. Muníciót ne pazarolj rájuk!

4.4.4. Áldozati ikrek (Twin Victim)
- **Terület:** Vízi börtön, erdő világai, a 302-es szoba előtt.
- **Jellemzés:** Két csecsemő arcával és földig érő kezekkel rendelkező, nagy és visszataszító szörny. Valószínűleg a 7. és 8. áldozat, Billy és Miriam Locane összeolvadása, akik történetéről a Silent Hill 2-ben is olvashattál.
- **Stratégia:** Hirtelen bukkannak fel, és rögtön Henryre vetik magukat, mely elég ijesztő tud lenni, bár nem okoz túl komoly sérülést. Az acélcső, az alumíniumütő és a rozsdás balta jó választás ellenük, ahogy a pisztoly és a revolver is, bár az utóbbit csak közelről használd.

4.4.5. Mérges gomba (Toadstool)
- **Terület:** Vízi börtön és a kórház világa.
- **Jellemzés:** Bizonyos területeken csoportokban növő mérges gomba. Hosszú száruk embermagasságúra is megnő.
- **Stratégia:** Ha belerohansz egybe, megsérülsz, a növény pedig szétszóródik. Ezért acélcsővel próbáld szétütögetni őket, ha nem tudsz másképp elmenni mellettük.

4.4.6. Fehér gomba (Whitestool)
- **Terület:** Épületvilág
- **Jellemzés:** Hasonló a mérges gombához, csak vékonyabb és más színű. Általában zöldesfehér, és nagy csoportokban nő.
- **Stratégia:** Ugyanaz, mint a mérges gombánál.

4.4.7. Meztelen csiga (Tremer)
- **Terület:** A vízi börtön és az épület világa.
- **Jellemzés:** Kicsi, vékony, kék vagy piros színű, hengerszerű lény. A falon vagy a padlón mászkálva sötét váladékcsíkot hagynak maguk után.
- **Stratégia:** Nem igazi ellenfelek. Ha rájuk lépsz, sebesülést okoznak, de azonnal el is pusztulnak. Ha muszáj egy térségben lenned velük, egyszerűen taposd szét őket.

4.4.8. Gumifejű (Gum Head)
- **Terület:** Épület, metró, erdő világai.
- **Jellemzés:** Majomszerű, szürke lény, olykor fegyver van nála. Gyakran csapatokban támadnak.
- **Stratégia:** Habár lassan mozognak, egyszer észrevéve követni fognak, így bölcs dolog megölni őket, amikor csak tudod. Az alumíniumütő, a pisztoly és a revolver ajánlott fegyver ellenük. Amelyiknél fegyver van, azt elveheted tőle az elhalálozása után, viszont ők is elszedhetik a tiedet.

4.4.9. Beteg (Patient)
- **Terület:** Kórház világa és a 302-es szoba előtt.
- **Jellemzés:** Ember alakú, nagyméretű kórházi szörny, bárddal a kezében.
- **Stratégia:** A balta, a pisztoly és a revolver jó szolgálatot tesz eme igen erős ellenfelek ellen.

4.4.10. Kerekesszék (Wheel Chair)
- **Terület:** A kórház és az épület világa.
- **Jellemzés:** Egy átlagos, üres kerekesszék, ami magától mozog.
- **Stratégia:** A szellemekhez hasonlóan ezeket sem tudod elpusztítani, csupán jó párat rájuk csapva vagy lőve ideiglenesen megállítani őket. Viszont ez elég nehéz, így ha tudsz, fuss el előlük, mivel elég komoly sérülést tudnak okozni, ha neked mennek.

4.4.11. Gombolyag (Bottoms)
- **Terület:** A 302-es szoba előtt.
- **Jellemzés:** Hatalmas, furcsa lény; az áldozati ikrekre hasonlít, de nincs köpenye.
- **Stratégia:** Kicsit erősebb, mint az áldozati ikrek, viszont ugyanazzal a módszerrel őket is legyőzheted.

4.4.12. Felöltős férfi (Man in the Coat)
- **Terület:** Metró, erdő, vízi börtön világa és a 302-es szoba előtt.
- **Jellemzés:** Hosszú szőke hajú, furcsa ember, kék viharkabátban és barna nadrágban. Egy vagy két pisztoly, máskor acélcső vagy láncfűrész van nála.
- **Stratégia:** Őt sem tudod megölni, ezért bölcsen maradj távol a támadásaitól, és rohanj el előle, ahogy csak bírsz.

4.4.13. Szellemek (Ghosts)
- **Terület:** Szinte mindenhol felbukkannak előbb-utóbb.
- **Jellemzés:** Emberalakúak, mivel az áldozati halottak szellemei.
- **Stratégia:** Mivel lehetetlen elpusztítani őket, igyekezz meglógni előlük. Ha nagyon idegesítenek, az ezüst revolvergolyókkal vagy a háromszögű karddal tudod elcsendesíteni őket - bár ekkor sem halnak meg, csupán egy helyben maradnak.

4.5. Fegyverek és gyógyító tárgyak

A Silent Hill 4-ben összesen 26 fegyver van, melyből 12 a golfütők száma. Lőfegyverből csupán 3-at (2 + 1 extra) találsz majd, ennél fogva a felszedhető munícióból sincs sok. Tehát kénytelen leszel inkább a lőfegyvert nem igénylő fegyverekre hagyatkozni.

4.5.1 Lőszert nem igénylő fegyverek
Ebből a típusból összesen 24 db van, legtöbbjük elég hatékony és nagyszerű fegyver. Előkészítésükhöz nyomd le az előkészület gombot, majd a suhintáshoz az akciógombot. Mivel ezúttal energikus ütésekre is lehetőséged van, az akciógombot a feltöltés idejéig tartsd lenyomva, és akkor engedd el, amikor a képernyő tetején levő feltöltés mérőcsíkja teljesen megtelt.

Borosüveg (Wine Bottle) + törött borosüveg (Broken Wine Bottle)
A 302-es szoba hűtőjében találod. Ezt szinte soha nem fogod használni, de hát nem is igazi fegyver. Csupán elhajítani lehet, de úgy sem ér sokat, mert elég nehézkesen repül. Ha eltöröd, törött borosüveg lesz a neve, mellyel csak rövid ideig lehet néhány csapást mérni az ellenségre, míg végleg el nem törik.

Acélcső (Steel Pipe)
A 302-es szoba fürdőszobájában, az első lyuk keletkezésekor fogod tudni felvenni ezt a tradícionális és igen hasznos fegyvert. Elsősorban a zümmögőknél ajánlott, és minden más ellenfélnél jó szolgálatot tehet könnyű használata és hosszú hatótávolsága végett.

Kábítófegyver (Stun Gun)
A vízi börtön világában a 2. emeleti cellasor keletről a legalsó darabjában vehető fel. Valószínűleg nem fogod megtalálni az első végigjátszás során. Ez a fegyver nem igényel muníciót, állandóan töltve van elektromos árammal. Viszont elég nehézkes a használata, így nemigen ajánlott egyik szörny ellen sem.

Aluminium baseballütő (Aluminium Bat)
Az épületvilág 5. emeletén, az Albert Sportboltban (Albert's Sporting Goods) találod. Igen hatékony fegyver, bár kissé lassú, és közel kell vele menned az ellenfelekhez. A feltöltődés idejét érdemes kivárnod.

Ásó (Spade)
Az épületvilágban levő lift északi oldalán található folyosó végén van nekitámasztva a falnak. Sebzési ereje a baseballütőjével azonos, csak kissé lassabb. Feltöltődési ideje sem hosszú, igazi erejét így mutatja meg. Főleg a földön csúszó ellenfeleknél ajánlott.

Rozsdás balta (Rusty Axe)
Az épületvilág Southfield Bárjában, a kör alakú asztalon hever. A játék legjobb és legsokoldalúbb fegyvere. Könnyű és gyors, alapjáraton is meglehetősen nagy erejű, de feltöltve a legnagyobb csapást lehet vele mérni a lőszert nem igénylő fegyverek közül. Feltöltési ideje meglehetősen gyors. Szinte az összes szörny ellen ajánlott.

Rovarirtó spray (Bug Spray)
Az apartmanvilág 203-as szobájában, a kis ládák mellett találod a földön. Csak a zümmögők ellen ajánlott; bár azokat sem pusztítja el, csak megvakítja őket. Ellenük meg jobb fegyver az acélcső, tehát szinte soha nem érdemes használnod.

Papírvágó kés (Paper-Cutting Knife)
A kórház világ 1. emeleti irodájában (Office) van. Nagyon gyors, ám nem túl nagy erejű fegyver. A feltöltődési ideje is gyors, vagyis inkább az utóbbi tulajdonsága miatt érdemes bevetned.

Fáklya (Torch)
A második erdő világban, a temető északnyugati sarkában, a párkányon találod. Elsősorban nem fegyver, hanem világításra szolgál. Tovább marad égve, ha belemártod a Henry lakásában, a mosószobában található kerozinba. Ha fegyverként használod, ugyanaz az ereje égve és anélkül. A zümmögőkön túl más ellenfeleknél nem ajánlott.

A kétségbeesés csákánya (Pickaxe of Despair)
Az erdő világ északnyugati ösvényén, a feltáróbarlang rövid kerítése mellett fekszik a földön. Habár a leglassabb, de a legerőteljesebb fegyver a játékban. Feltöltött állapotban történő használata halálos. Ám nehézkes kezelhetősége miatt inkább csak a földön csúszva közlekedő ellenfelek ellen ajánlott.

Láncfűrész (Chainsaw)
Extra fegyver, melyet csak egy „A Brand-New Fear" (vadonatúj rettegés) újrajátszás során szerezhetsz meg. Ekkor az erdő világban levő autótól északkeleti irányba vezető ösvény mentén, egy fatuskóba állítva találod. A Silent Hill 2-vel ellentétben itt minimális sérülést okoz, feltöltési ideje hosszú és úgy sem túl hatékony. Vagyis szinte soha nem ajánlott használni, hacsak nem a poén kedvéért.

Golfütők (Golf Clubs)
Összesen 12-féle van belőlük, bár nemigen lényegesek, hiszen amikor megtalálod őket, már van nálad náluk jobb fegyver. Egyébként elég erősek és hatékonyak, bár egy idő után eltörnek, ilyenkor már semmi hasznukat nem veszed. A 12 golfütő pontos lelőhelyét helyhiány miatt itt nincs lehetőségem felsorolni.

4.5.2 Lőfegyverek
A célzás a készenléti gombbal, a lövés pedig az akciógombbal történik. Ezeket nem tudod „lendülettel" feltölteni a másik típushoz hasonlóan.

Pisztoly (Pistol)
Henry lakásában, a konyha melletti kis szekrény elmozdítása után fogod megszerezni, miután először tértél vissza oda a lyukból. Kevés töltényt találsz benne, ennél fogva nem tudod sokat használni. Gyors, pusztító ereje közepes.

Richard revolvere (Richard's Revolver)
Az apartmanvilág 207-es szobájában, a széken találod. Igen erős fegyver, de jobb, ha a bele járó kevés lőszerrel együtt a főellenfelek ellen tartogatod.

4.5.3 Eileen fegyverei
Miután Eileen csatlakozik hozzád a kórház világban, őt is belevonhatod a csatákba. Nagyrészt eredményesen szokott küzdeni, de olykor meg is sérül, ajánlatos vigyázni rá. A 302-es szoba ládájánál tudsz fegyvereket rendelni a hölgyhöz.

Eileen táskája (Eileen's Bag)
A kórház világ 1. emeleti előterében (Lobby) fekszik a földön. Nagyon kicsi sebzést okoz, talán csak a zümmögők ellen ajánlott.

Lovaglóostor (Riding Crop)
A második metró világban, a B2 szint északi végében levő eltorlaszolt folyosó végében van. Elég nagy sebzési erővel bír, érdemes Eileen kezébe adni.

Lánc (Chain)
A második erdő világ Kívánságháza udvarában, a keleti fal mellett találod. Igen nagy sebzési ereje van. Amikor Eileen kezében van, ne ijedj meg a csörgése hangjától.

Gumibot (Nightstick)
A második vízi börtön világban, a 3. emeleti megfigyelőszobában (Surveillance Room) vehető fel. Eileen legjobb normál fegyvere.

Géppisztoly (Submachine Gun)
Csak akkor kapod meg, ha a végső értékelésnél 90 pontot elértél a 100-ból, vagyis csak a 2. végigjátszástól érhető el. Ekkor Henry lakásában, a pulton találod. Nem túl érdemes Eileen kezébe adni, mivel bár hatékony, társnőd könnyen megsérül használata közben.

4.5.4 Gyógyító tárgyak és egyéb kiegészítők
A játék második szakaszától kezdve fogsz találni gyógyító tárgyakat, mivel odáig Henry életereje elég gyorsan regenerálódik a lakásában. Szellemriasztó tárgyakat is fel tudsz majd venni, illetve nem túl sok muníciót.

Gyógyital (Nutrition Drink)
A közepes és komolyabb sérüléseket egyaránt gyógyítja. A játék második felétől elég sok lesz belőle.

Elsősegélydoboz (Portable Medical Kit)
Habár nem kevés van belőlük, de ezekkel kevesebbet találkozol a játék második felétől, mint a gyógyitallal. Lehetőség szerint próbálj takarékosan bánni velük. Egy elsősegélydobozzal bármilyen sérülésből teljesen felépülhetsz, még piros szín esetén is.

Ampulla (Ampoule)
Ez a tárgy csak néhány helyen található meg. Egy ampulla teljesen helyre tudja állítani Henry egészségi állapotát, legyen bármilyen súlyos is a helyzet.

Pisztolylőszer (Pistol Bullets)
A többi munícióhoz képest viszonylag sokat találsz belőle. Viszont csupán tíz töltény fér a pisztolyba, így gyakran kell betáraznod.

Revolver lőszer (Revolver Bullets)
Kevesebb van belőle, takarékoskodj a használatával!

Ezüst golyók (Silver Bullets)
Csak kettő van ebből az igen értékes lőszerből. Bár a szellemek elfekszenek tőle, később feltámadnak, tehát még véletlenül se pazarold rájuk. Inkább a végső összecsapásra tartogasd.

Szent medál (Saint Medallion)
Közepes mennyiséget találsz belőlük. Bármely fegyverhez csatlakoztatva szellemriasztóként hatékonyan működik. Sajnos egy idő után eltörnek.

Szent gyertya (Holy Candle)
Ebből is közepes mennyiségűt tudsz felszedni. Leginkább Henry lakásában

érdemes használnod a szellemek elriasztására a játék második részétől.

Az engedelmesség kardja (Sword of Obedience)
Öt van belőle a játékban. A földre került szellemekbe gyorsan beleszúrva azok a földhöz szögezve maradnak, bár sajnos ezzel sem halnak meg. Ha kihúzod belőlük a kardot, ismét szabadon repkednek.

4.6. Irányítás

4.6.1. Gombkiosztás Playstation 2 esetén:

Gomb	Funkció
Iránygombok / Bal analóg kar	Mozgás (2D vagy 3D stílusban), kurzor mozgatása a menüben / képernyőn
SELECT	Leltár megnyitása
START	Szünet, elfogadás, jelenet átugrása
X	Elfogadás, tárgyak megvizsgálása, támadás, megtiprás vagy rúgás
Négyzet	Fegyver kézbevétele, tárgy használata
Kör	Futás, visszavonás, kilépés a menüből / rejtvényből
Háromszög	Térkép / mappa megtekintése
L1 (első személyben)	Oldallépés balra
R1 (első személyben)	Oldallépés jobbra
R2	Fegyver előkészítése
L2	A kamerának Henry mögé pozícionálása
Jobb analóg kar	Előrenézés minden irányban
R2 + Kör	Hátraugrás
START + SELECT + L1 + R1	Finom újraindítás
R2 + Bal + Kör	Balra ugrás
R2 + Jobb + Kör	Jobbra ugrás

4.6.2. Gombkiosztás Xbox esetén:

Gomb	Funkció
Iránygombok / Bal kar	Mozgás (2D vagy 3D stílusban), kurzor mozgatása a menüben / képernyőn
BACK	Leltár megnyitása
START	Szünet, elfogadás, jelenet átugrása
A	Elfogadás, tárgyak megvizsgálása, támadás, megtiprás vagy rúgás
Fekete	Fegyver kézbevétele, tárgy használata
Fehér	Futás, visszavonás, kilépés a menüből / rejtvényből
Y	Térkép / mappa megtekintése
X (első személyben)	Oldallépés balra
B (első személyben)	Oldallépés jobbra
Jobb kioldó	Fegyver előkészítése
Bal kioldó	A kamerának Henry mögé pozícionálása
Bal kioldó + jobb kar	Előrenézés minden irányban
R2 + Kör	Hátraugrás
START + BACK (3 mp-ig)	Finom újraindítás
R2 + Bal + Kör	Balra ugrás
R2 + Jobb + Kör	Jobbra ugrás

4.6.3. Gombkiosztás PC esetén:

Klaviatúra	Funkció
Enter	Leltár
Space	Akció, megvizsgál
Esc	Mégse, demo átugrása, szünet
B	Fegyver előkészítése
Caps Lock	Kikerülés
Tab	Távoli kamera
L Shift	Futás / gyaloglás
W	Előre
S	Hátra
Q	Fordulás balra
E	Fordulás jobbra
A	Oldalazás balra
D	Oldalazás jobbra
Fel nyíl	Fel
Le nyíl	Le
Balra nyíl	Balra
Jobbra nyíl	Jobbra
U	Jegyzetfüzet
M	Térkép
Ctrl	Tárgy használata / kézbevétele
T	Információ a tárgyról
J	Kamera balra
L	Kamera jobbra
I	Kamera fel
K	Kamera le

PC-n ez az alapbeállítás, vagyis tetszés szerint konfigurálhatod. A billentyűket a kényelem érdekében érdemes az egér használatával kombinálni. Az egér bal gombja bármilyen aktivációra jó, pl. tárgyak elővétele, megtekintése, jobb gomb majd bal gomb lenyomásával a fegyver előkészítése, a görgővel pedig a leltárban tudsz mászkálni. Az irányítást pedig el tudod intézni néhány gombbal.

4.7. Nehézségi szintek

A Silent Hill 4-ben csak egyféle nehézségi szintet állíthatsz be. A 2. és 3. rész akció és rejtvény nehézségi szintjét az 1. játékhoz hasonlóan itt is összefogták.

Könnyű (EASY)
Az ellenfelek támadása gyenge, lassabbak és kevésbé reagálnak Henry támadásaira. Kevesebb a szörnyek száma, mint NORMAL és HARD szinten, a felszedhető pisztolytöltények pedig 12 golyót tartalmaznak. Csak kezdőknek ajánlott.

Normál (NORMAL)
Erre a szintre van tervezve a játék. Több az ellenfél, mint EASY-n, normál erejűek erősebb támadásokkal. Gyorsabbak, jobban reagálnak. A pisztolylőszerek 10 golyót tartalmaznak.

Nehéz (HARD)
Csak hardcore játékosoknak és Silent Hill veteránoknak! Ez a legnehezebb játszható szint, további extra szintek nélkül. Sok az ellenfél, erős támadásokkal. A pisztolylőszerek 8 golyót tartalmaznak.

4.8. Előkészületek

Kezdő video
A nyitó video a játék néhány jelenetét és akcióját tartalmazza, gyönyörű és megkapó betétdallal. A megtekintéséhez várakozz kicsit a főmenüben.

Új játék (New Game)
Teljesen új játékot kezdesz ilyenkor, a régi mentéseid felülíródnak. Ha már egyszer végigvitted a játékot, az értékelésedet tartalmazó mentés megnézése után kezdj új játékot az „A Brand-new Fear" módban, így az újrajátszással megszerezhető extrák életbe lépnek.

Folytatás (Contine)
Csak akkor tudod használni, ha már van elmentett fájlod. Általában Henry elhalálozásakor van értelme használni, ekkor az utolsó mentésedtől, vagy az adott terület elejétől folytatódik a játék.

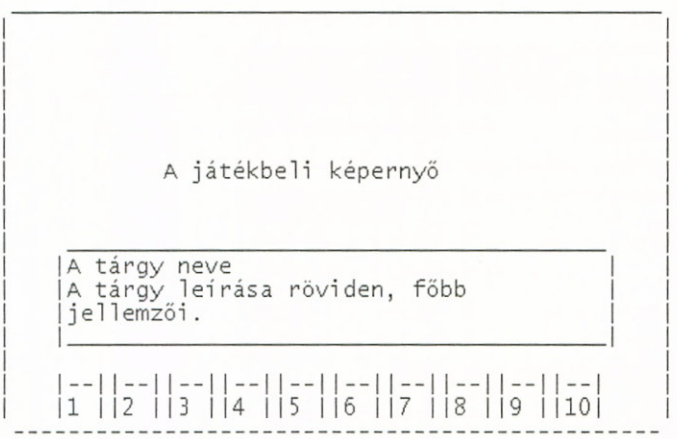
Betöltés (Load)
A betöltő képernyő segítségével történik, választhatsz, melyik fájlt akarod visszatölteni.

Opciók (Options)
Két opciós menü van, amelyből a második felel meg a régebbi játékok „Extra opciók" menüjének.

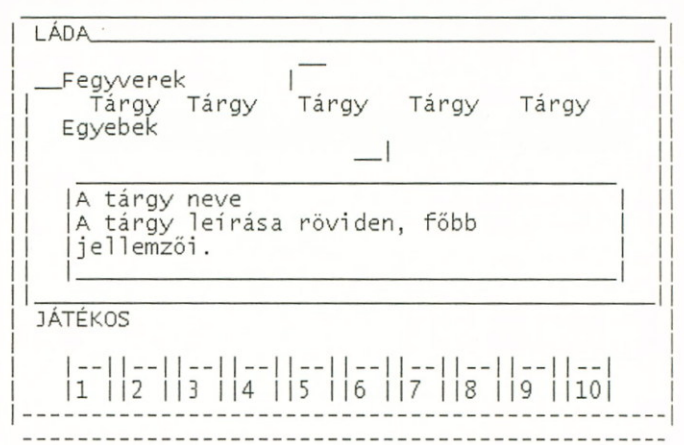
Opciók 1. - Választási lehetőségek
- Világosság (Brightness) - 0-8 szint
- A képernyő pozíciója (Screen Position) - X és Y koordinátákkal
- Nyelv (Language) - Angol, japán (English, Japanese)
- Feliratok (Subtitles) - Ki, Be (Off, On)
- Rezgés (Vibration) - Ki, be (Off, On)
- Hangzás (Sound) - Sztereo, mono (Stereo, Monaural)
- Környezeti hangerő (BGM Volume) - (1-10)
- Beszéd hangereje (SE Volume) - (1-10)

Opciók 2. - Választási lehetőségek
- Gombkonfiguráció (Button Config) - Platformonként eltérő
- Alapértelmezett irányítás (Default Control) - Séta, futás (Walk, Run)
- Hanghatások (Noise Effect) - Ki, be (Off, On)
- Vér színe (Blood Color) - Piros, zöld, lila (Red, Green, Purple)
- A fej mozgása (Head Motion) - Ki, be, enyhe (Off, On, Slight)
- A mérőcsík elrejtése (Hide Gauge) - Ki, be (Off, On)
- Az ikon elrejtése (Hide Icon) - Ki, be (Off, On)

A leltár menüje (Inventory)
A leltár egyszerre csak tíz tárgy tárolására képes, így a többi tárgyat a 302-es szoba nagy faládájában kell raktároznod. Innen is használhatsz tárgyakat, de a képernyőn is megnyithatod őket, melyet a lenti ábra szemléltet (a számok a tárgyakat helyettesítik).



A láda menüje
A nappaliban levő tévé jobb oldalán találod. Nincs felső határa a benne tárolható dolgok számának. A megvizsgálása után a PLAYER feliratú résznél teheted be oda a saját leltáradban levő dolgot. A láda fegyverek (Weapons) és egyebek (Others) részre oszlik. Ha ki akarsz venni valamit, menj a téged érdeklő részbe (a fel iránnyal tudsz váltani), és válaszd ki.



A jegyzetek menüje (Scrapbook) és a térképek (Maps)
A jegyzeteket a neki megfelelő gomb megnyomásával tudod előhívni a térképpel együtt. Itt tárolódik az összes jegyzet és kép, amit a játék során találtál. A térképeket most először nem kell felkutatnod, hanem Henry maga rajzolja őket, így sajnos csak azon részek vannak feltüntetve rajta, melyeket odáig bejártál. A megközelíthetetlen területeket X jelöli, a nem nyitható ajtókat hullámos vonal, a zárt ajtókat egyenes vonal, azokat pedig, ahol átmentél, nyíl vagy nyilak. Az aktuális előhívásnál a kettő közül mindig az ugrik fel először, amelyiket a legutóbb használtad.

Mentés / betöltés
Menteni Henry lakásában tudsz, a nappaliban az ablakhoz közel álló kisasztalon heverő piros tömböt megvizsgálva. A visszatöltés a játék főmenüjének Load opciójánál lehetséges. Az aktuális mentés a neki megfelelő hely nevével van ellátva. Az első végigjátszás során a betűk fehérek, a következőktől aranyszínűek.

Kamera
Ebben a részben a kamera olykor kissé nehezen kezelhető, bár a régi játékosoknak nem fog problémát okozni, illetve nem nehéz hozzászokni. A játék nagy részében a kamera Henry háta mögül mutatja a képet, ám olykor (pl. kisebb résekbe fordulva) kellemetlenül Henry oldala mellé csúszik, és néhány dolgot nem látni. Az első személyű nézet a megszokáson túl nem okoz különösebb nehézségeket.

Feliratok és hangok
A feliratok alapbeállítás szerint be vannak kapcsolva, de ki is kapcsolhatod őket az 1-es opciók menüjében. A hangerőt vedd a legmagasabb szintre, és a lehető legjobb hatás érdekében használj fejhallgatót.

4.9. Végigjátszás

> **Megjegyzés:** ez a végigjátszás az angol nyelvű változatnak normál nehézségi szinten való végigvitele alapján készült. Helyhiány miatt a különböző nehézségű rejtvényeknek csak a fordítását és a megoldását közlöm, a magyarázatot el kell hagynom. Az általános ellenfelek felbukkanásáról sem írok, mivel az azokkal való megküzdés taktikáját a „Teremtmények" fejezet tartalmazza. A főellenségek legyőzésének leírását természetesen megtalálod.

4.9.1. A 302-es szobában (Room 302)

Henry Townshend öt napja nem tud kimenni a lakásából, melynek ajtaját valaki groteszk láncokkal zárta le. Azóta furcsa rémálmok gyötrik.

A video végén Henry kimászik az ágyból, itt kapod meg az irányítást. Kijőve a véres hálószobából klasszikus halálsikoly hangzik fel. A nappaliban az adást nem fogó tévé sistergésének hangja fogad. Vizsgálj meg mindent, bár jelen pillanatban nincs különösebben érdekes dolog itt. A túlsó falon egy ijesztő arc tűnik fel, amihez odamenve Henry magyarázatot fog mondani. Most fordulj meg, és menj vissza a hall felé. Újabb videojelenet, és a nyitó stáblista kezdődik.

Vajon ez megint csak egy álom volt? Az ágy melletti telefon először nem működik, majd igen, annak ellenére, hogy a zsinórját elvágták. Ha kinézel az ablakon, megpillantasz egy alakot a metró lejárójánál, aki utána lemegy a lépcsőn. Balra a magasban a South Ashfield Bár hirdetőtábláját látod, melyen egy telefonszám is olvasható. Feltárcsázva a számot furcsa üvöltést és sistergést hallasz. A szobából kimenve a nappaliba, majd a bejárati ajtót megvizsgálva újabb jelenetet tekinthetsz meg. Henry a kémlelőlyukon át kilesve meglátja szomszédját, Eileent, akinek a jelek szerint nincs túl nagy szerencséje a sarki fűszeressel. Az ajtó lábánál felveheted az első levél jegyzetet: *Anya, miért nem ébredsz fel?* A hűtőből vedd ki első fegyveredet, a borosüveget (Wine Bottle), valamint a csokoládés tejet (Chocolate Milk). A TV melletti nagy ládában fogod tárolni azokat a dolgaidat, melyek nem férnek el Henry személyes leltárában, vagyis amit nem tud magával vinni. A túlsó könyvespolc mögül vedd fel a könyvből kitépett lapokat (Book Scrap), melynek fordítása a következő:
A Szentség Felvételének Szertartása alatt ő épített egy világot. Ez a mi Urunk teremtette világtól különálló űrben létezik. Pontosabban része annak, mégis azon kívül áll. Ugyanis attól eltérően ez egy szakadatlanul változó univerzum. Váratlanul megjelenő ajtók vagy falak, mozgó padlók, furcsa teremtmények – egy olyan világ, melyet egyedül ő képes irányítani ... Bárki, akit ez a világ elnyelt, ott fog élni az örökkévalóságig, halhatatlanul. Azt a birodalmat szellemként fogják látogatni. Hogyan tudna Urunk megbocsátani egy ilyen irtózatot ... ? (A könyv ezen része olvashatatlan.) Fontos, hogy könnyedén járjunk abban a világban. Az, aki túl sok súlyt cipel magával, meg fogja bánni ... (A könyv ettől kezdve véglegesen olvashatatlan.)

A túlsó kisasztalon levő jegyzetet megvizsgálva tudsz menteni. Most menj a nappalival szemben levő fürdőszobába, ahol egy groteszk lyuk keletkezett a falon. Egy szennyvízelvezető cső áll keresztben benne, vedd fel tehát az acélcsövet (Steel Pipe), és lépj be a lyukba. Kezdj el négykézláb mászni a megváltás fehér fénye felé.

4.9.2. A metró világa (Subway World)

A mozgólépcső jelenete után menj végig a folyosón, ahol Henry találkozik Cynthiával. A lány azt akarja, hősünk segítsen neki megtalálni a kijáratot, melynek megvalósulása esetén „különleges jutalmat" kapna tőle. Indulj előre, majd fordulj be a sarkon a következő folyosóra. Továbbhaladva újabb video jön, melyben Cynthia rosszul lesz, és bemegy a női mosdóba. Menj te is utána, és a benti lyukon át térj vissza a 302-es szobába.

Henry ágyában ébred. Menj a nappaliba – közben láthatod, embered életereje feltöltődik. A konyha melletti alacsony szekrény elmozdult; told odébb, és vedd fel a pisztolyt (Pistol). Egy felirat is olvasható a bal oldali falon, illetve egy lyuk válik láthatóvá, melyben a szomszéd lakásban lakó Eileent lehet figyelemmel kísérni. Amikor végzel, telefoncsörgést hallasz a hálószobából – felvéve a kagylót ismerős hangot hallasz. Menj a fürdőszobába, és mássz ki a lyukon.

A metróban vizsgáld meg kétszer a próbabábut, hogy megszerezhesd a Lynch utcai vonal érmét (Lynch Street Line Coin). Majd gyere ki a női mosdóból, és rohanj balra, majd ott is tovább egyenesen a következő folyosóig. A végében levő jobb oldali lépcsők tetején pisztolylőszert találsz. A nálad levő borosüveget eltörheted az itt kígyózó hatalmas féreg testén, így törött borosüveged (Broken Wine Bottle) lesz. Menj vissza a forgóajtóhoz. Ennek északi oldalán használd a Lynch utcai vonal érmét, majd menj le a lépcsőn. Egy videojelenetben felbukkannak újabb ellenségeid, a szellemek, akiket nem lehet elpusztítani. Fuss le a Henry jobb oldalán kezdődő lépcsőn a Lynch utcai metró platformjára.

Cynthia bezáródott egy metrókocsiba. Menj a platform déli végébe, és lépj be az első vonatba. Vizsgáld meg a piros fényt, és nyomd meg a gombot, így kinyílik egy ajtó, és Cynthia ki tud jönni. Csatlakozik Henryhez. Most át kell jutnod a platform túloldalára a hat metrókocsin át – vigyázz a szellemekre! Közben találni fogsz egy játékdobozt az egyik ülésen, de most még zárva van. Miután átértél a túloldalra, indulj déli irányban. A lépcsőn pisztolylőszert vehetsz fel, majd menj tovább és lépj be az ajtón. Cynthia itt már nem lesz veled, de ne aggódj emiatt. A falon látsz egy lyukat, de most mássz le a létrán. Odalent menj végig a rácson, és fel a túlsó létrán. Vedd fel a pisztolylőszert, és mássz vissza a létrán. Most fordulj be a két létra közti folyosón, le a lépcsőn és át az ajtón.

A King utcai állomáson vagy. Továbbhaladva Cynthia hangja csendül fel a hangosbeszélőn, úgy tűnik, megtalálta a kijáratot. Azt akarja, gyere a forgóajtóhoz. A platform északi végében álló metrókocsiban találsz egy 9-es golfütőt (9-Iron Golf Club), vedd fel, ha akarod. Nyugati irányban a mozgólépcsőnél gyógyitalt vehetsz fel, még nyugatabbra pedig újabb lyuk van. Ám mielőtt kimásznál, fel kell menned a mozgólépcsőn, mely utazást veszélyessé tehetnek a falból kiálló falemberek – igyekezz ügyesen elkerülni őket. Amint sikeresen felértél, a folyosó baloldalán pisztolylőszert találsz, majd indulj fel a közeli lépcsőn. Odafent Cynthia sminkkészletének darabjai hevernek szétszórva a padlón. Az iroda ajtajáról vedd le a Csábítás Tábláját (Temptation Placard), majd belépve egy jelenetben Cynthia meghal a karjaid között.

A 302-es szobában vagy. Az ablakon át láthatod a mentőautót a metró lejárata előtt. Menj a nappaliba, és hallgasd meg a rádióadást. Utána vedd fel az április 8-i Vörös Naplót a bejárati ajtó alól, mely egy kultusz utáni kutatás szándékáról szó. Tedd a ládába a metróérmét és a nemrég megszerzett Táblát, és mentsd a játékot. A fürdőszobában megint mássz ki a most már valamivel nagyobbá vált lyukon.

4.9.3. Az erdő világa (Forest World)

Ébredésed után előreindulva furcsa írást látsz egy fatörzsön; ebből több is lesz később, bár nincs különösebb jelentőségük. Menj át az ösvény végén álló kapun, mely mellett egy lyukat látsz. A gyári területen haladj az úton, és le a rámpán. A második rámpa bal oldalán pisztolylőszer hever néhány hordó mellett. Menj ki a túlsó duplaajtón. A két rámpa után lépj ki a Henry balján levő kapun. Egy üresjáratba tett autót pillantasz meg, melynek belsejéből vedd ki Jasper jegyzettömbjét (Jasper's Memo Pad), ami így hangzik:
Nem tudom, mire gondolt az a kíváncsiskodó srác, amikor ezt mondta: „Az otthona az árvaház közepe. A tó északnyugati irányban van. Tehát vele szemben délkelet fekszik." Valami mást is mondott, amit nem értek. „Ha nálad van a kiásott kulcs, nem tudsz visszamenni. Tedd el valahova, mielőtt visszatérnél oda."

Menj tovább az ösvényen, és lépj be a sziklás területre, ahol találkozol Jasperrel. A fából készült polcszerűség túloldalán gyógyital fekszik a földön. Menj ki a túlsó kapun. Továbbhaladva egy furcsa építményt látsz egy szikla üllővel – kerüld el, mert ha közel mész hozzá, leesik és nem tudsz elmenni mellette. Fuss a következő kapuig, és menj át, majd rohanj megint a másikig. A Kívánságház árvaház területére értél. Mássz be a teleportáló lyukon.

Amint kilépsz a fürdőszoba ajtaján, hallhatod, hogy cseng a csengő – a kémlelőlyukon kinézve jelenetet tekinthetsz meg. Térj vissza az erdőbe.

Menj át az északnyugati ajtón. Az ösvény végén levő barlangon át a Toluca-tó partjára jutsz. Bal oldalon egy elsősegélydobozt találsz, és egy lyuk is van a falon. Térj vissza a Kívánságház épületéhez, és menj át a délnyugati duplaajtón, majd még három kapun. Egy furcsa jelenet után nézz bele a nyitott sírba, ahol a koporsó aljában a „11121" számot látod. Menj vissza a Kívánságházhoz. A bejárati ajtóhoz sétálva találkozol Jasperrel. Add neki a nálad levő

csokis tejet (Chocolate Milk), mire ő neked ad egy ásólapátot, melyen vérrel írott felirat olvasható: *Szemben azzal, ahol a tó és a ház találkozik, a földbe markoló tenyérben.* Azaz itt kell használnod a lapátot. Menj át a délkeleti ajtón, majd két kapun egy olyan területre, amelynek közepén néhány fa áll. Itt megtalálod a földön fekvő kezet formázó fagyökeret. Az imént szerzett ásót használva egy rozsdás, véres kulcsot (Rusted Bloody Key) kapsz, melynek felirata a következő: *Ennek a kulcsnak a tulajdonosa az örökkévalóságig fog vándorolni.* Ez azt jelenti, hogy nem fogsz visszajutni a Kívánsághoz, hanem az ösvényeken és a kapukon át az örökkévalóságig vándorolhatsz (ha megpróbálod). Ezért meg kell tőle egy időre szabadulnod. Menj az itteni lyukhoz (tőle balra 6-os golfütőt vehetsz fel), és térj vissza Henry lakásába. Ott tedd ki a kulcsot a ládába, és térj vissza az erdővilágba. Menj vissza a Kívánsághoz udvarába. Itt a lyukon megint térj vissza a 302-esbe, vedd ki a kulcsot a ládából, és vissza ismét az erdőbe.

A rozsdás kulcs segítségével lépj be a Kívánságházba. A szemben levő könyvespolc mellett kisebb jegyzet hever. Balra zárt ajtóra lelsz, a piros szőnyegről pedig egy Bibliarészletet vehetsz fel:

Eljövé a Második Jel, és az Úr mondá: Ajánld fel a Tíz Bűnös vérét és a Fehér Olajat. Szabadítsd meg őket a hús fogságából, és szerezd meg a Mennyek Hatalmát. A Sötétségből és az Üresség ből teremtsd meg a Homályt, és vértezd fel tenmagad Kétséggel a Bölcsesség Hozójának fogadására. Eljövé a Harmadik Jel, és az Úr mondá: a bolond Kísértésén át térj vissza a Forráshoz. A démon Figyelő szeme előtt vándorolj egyedül az alaktalan Káoszban. Csak akkor fog egyenesbe kerülni a Négy Vezeklés.

Jasper ezalatt átmegy a közeli ajtón, ami zárva volt. Vedd le erről a Forrás Tábláját (Source Placard), és a szobába lépve bizarr jelenet szemtanúja leszel.

A 302-es szobába visszatérve újabb híreket hallgathatsz meg. A nappaliba lépve megint felhangzik az ajtócsengő hangja. Átnézve a kémlelőlyukon ismét történik valami. Tedd az imént felvett Táblát a ládába, és vess pár pillantást Eileenre is. Majd menj vissza a fürdőszobába, és mássz ki a növekvő átmérőjű lyukon.

4.9.4. A vízi börtön világa (Water Prison World)
A videojelenet után a görbe folyosó végén egy rövid magyarázó feljegyzést (Exploration Memo) találsz a földön:

Szerencse! Végre megszöktem a cellából. Úgy döntöttem, alaposan körülnézek az épületben. A legijesztőbb hely az 1. emeleti alagsor. Északkeletre egy konyha van, ám az északnyugati ajtó egy hullakamrába nyílik. Hogy oda bemehess, be kell ütnöd a megfelelő számokat. Én nem ismerem őket, és még a panelt sem láttam, olyan sötét volt, így nem mentem be.

Továbbmenve egy kiáltozó férfit találsz bezárva az egyik cellában, aki Walter Sullivan nevét emlegeti. Egyelőre nem tudsz semmit tenni érte. A keleti felső cellában pisztolylőszert és a falon feliratot találsz. Menj át a déli duplaajtón. A lyuk mellett megtalálod az őr naplóját (Guard's Diary):

Hogy az épület közepén levő megfigyelőszobákba juss, a hullák eltávolítására szolgáló csúszdákat kell használnod. Ám az 1. és a 2. emeleten ezen cellák zárva vannak, hogy a gyerekek nehogy megtalálják őket. Ezért le kell menned az 1. emeletre a 3. szint egyik cellájából. Én tudom, hogy kell ezt csinálni, de elég fájdalmas. A lámpák csak a 2. emeleten égnek.

A lyukon át menj vissza az apartmanba, ahol újabb naplórészletet találsz az ajtó alatt április 4-i keltezéssel (Walter Sullivan első tíz áldozatáról).

Térj vissza a börtönbe. A nyugati ajtón átmenve egy körkörös pallón vagy – érdemes használnod a létrákat. Útban a 2. emelet felé az 1. szint északi pontján szent medált (Saint Medallion) találsz a földön. A másodikon a vízikerék törzsénél vedd fel a kijárati ajtó kulcsát (Water Prison Exit Key). A jelet megvizsgálva egy üzenetet olvashatsz el (Waterwheel Room Plate Message): *A 3. emeleti cellákban levő lámpák felkapcsolásához forgasd el ezt a vízikereket. Ne feledd, hogy a víznek a vízikerék irányából kell folynia. Természetesen a tetőn is fel kell nyitnod a zsilipet.* Menj vissza az 1. emeleti folyosóra.

Menj ki a keleti ajtón a nemrég szerzett kulccsal. Menj a 2. emeletre, és lépj be a duplaajtón. Az északnyugati cellában megint egy naplót találsz, mely a konyha mögötti esetleges kivégzőkamráról ad hírt. Most menj fel a tetőre, ahol a zsilipet a vízmedence mögött találod. Miután meghúztad, irány a 3. emelet. A délnyugati cellában a megfigyelőszoba rejtvényének magyarázatát találod, erre később lesz szükség. A felső nyugati cellában pisztolylőszert vehetsz fel. A keleti alsó cellában újabb börtönnapló (Prison Diary) hever: *Tegnap főtt marhahúst kaptunk. A kávézóban hallottam, hogy van egy hullakamra, ott szedik le a halottakról a húst, melyet megfőznek. Igazán megijesztettek ezzel.*

Most menj a nyugati alsó cellába, és ugorj le a lyukon, majd még kétszer, míg az alagsor (B1) tusolójában (Shower Room) nem találod magad. Menj át a duplaajtón, majd az északi irányban levő létrán mássz fel a köralakú területre.

Az 1. emeleten olvasd el a megfigyelő szoba jelentését (1F Surveillance Room Report), mely a börtön elrendezéséről szól:

Ez a hely továbbra is pusztul. Sok cella ajtaját már nem lehet kinyitni. Így a bennük levő gyerekek sem tudnak onnan kijönni. Ám minél kevesebbet tudnak erről, annál jobb. Nem tudom kinyitni az ajtókat, ám ebből a szobából látom, ahogy napról-napra sóványodnak. Étel és fürdés nélkül büdös és szürkés kis nyomorékokká válnak odabent. Egy mérnök javaslata alapján a cellák alá ásott lyukak segítségével tüntetjük el a hullákat. Mivel az épület minden emelete egymástól függetlenül forgatható, észrevétlenül tudjuk eltüntetni a testeket úgy, hogy függőlegesen sorba rendezzük a cellákat.
Utóirat: Főnök, fogadok, hogy minden vágyad látni a kihallgatószobát a konyha mögött. Ezt megértem, de észrevetted? Három szobában véres az ágy. Egy az első, egy a második és egy a harmadik emeleten. Ha ezeket a szobákat egy vonalba rendezed, akkor nyertél.

A 2. emeleten ugyanilyen riportot (2F Surveillance Room Report) találsz:
Ahhoz, hogy jól megfigyelhessük a kölyköket, fontos a cellák jó megvilágítása. A 3. emeleti lámpák eredetileg fényszórók. Az áramszünet elkerülése érdekében egy saját generátorról működnek. Az alagsorban van egy hidroelektromos áramfejlesztő. Az 1. és 2. emelet megvilágításához használd a hullák eltávolítására szolgáló csúszdákat. Mivel az épület emeletei forgathatóak, bármely cellát megvilágíthatsz a lyukak sorba rendezésével. Ezt rendszeresen ismételve a gyerekeket hatékonyan lehet félénké és jó magatartásúvá formálni.
Utóirat: Főnök, ha elfordítod a szoba közepén álló kart, könnyen forgathatod a cellákat. Az 1. emeletet nem tudod forgatni, így állítsd egy vonalba a 2. és 3. emelet véres ágyas celláit az elsőével. Egyébként a kémlelőnyíláson keresztül könnyen ellenőrizheted, jól csinálod-e. Próbáld meg. No és kérlek ne felejtsd el kinyitni a zsilipet a tetőn. Tiszteletem, Főnök!

A szoba közepén a cellák forgatására szolgáló kar van. Mássz a 3. emeletre, ahol a szemben levő falon a konyha hátsó ajtaját nyitó kódszámot tartalmazó feljegyzést találod: *A titkos szám ahhoz, hogy bejuss a konyha hátsó részében található helyiségbe, ebben a hónapban: "0302." Köszönjük az együttműködést!* A 2. emelet keleti alsó cellájában van elrejtve a kábítófegyver (Stun Gun), azt még szerezd meg úgy, hogy a 3. emeleti kart egyszer jobbra forgatod, így a keletkezett lyukakon át eléred a fegyvert. Miután felvetted és visszajöttél, ezt a kart forgasd vissza balra egyszer az eredeti helyzet visszaállításához.

Most meg kell oldanod a megfigyelőszoba rejtvényét. HARD akciószinten más jelentésszövegeket kaptál, mint EASY és NORMAL szinten, de a megoldás ugyanaz – a három véres ágyas cellát kell egy vonalba tekerned. Ehhez először a 2. emeleti kart kell négyszer jobbra vagy balra tekerned (mindegy,

melyik irányt választod), majd a 3. emeletit kétszer jobbra. Most, hogy megkaptad a kívánt pozíciót, a lyukakon át ugrálj le az alagsorba, remélhetőleg egy új területre. A duplaajtóról vedd le az ÉberségÁbláját (Watchfulness Placard), a nyomógombokon pedig üsd be a 0302-es számot.

A jelenet után 302-es szobában ébredsz. A fürdőszobában groteszk látvány fogad a kádban. A nappali bejárati ajtaja alatt újabb Vörös Napló részletet találsz, mely a szellemekbe döfendő háromszögű kardról ír. A másik jegyzet a házfelügyelőtől érkezett, ám teljesen véres, így olvashatatlan. Rendezd el tárgyaidat a ládában, és irány a lyuk.

4.9.5. Az Épület világa (Building World)
Menj végig a szűk folyosón, fordulj be a sarkon, és menj le a lépcsőn. Ott Richarddal találkozol. Átmenve a túlsó ajtón a folyosó végén egy nagy szobába jutsz. Egy karddal a földhöz szögezett szellemet találsz itt, megvizsgálva őt vedd el a kezéből a Szellem kulcsát (Ghost's Key), valamint ha akarod, húzd ki belőle az Engedelmesség kardját (Sword of Obedience); bár később még fogsz találni ilyen fegyvert, így most tanácsosabb ezt itt hagyni a szellem egy helyben tartása érdekében. A kapott kulccsal menj át a jobb oldali ajtón. Menj le a lépcsőkön, át a délnyugati ajtón, és még egyen. Vedd fel a pisztolylőszert, és menj át a bal oldali szürke ajtón. A sportboltban felveheted az alumínium baseballütőt (Aluminium Bat), valamint egy 5-ös golfütőt. A lyukon át menj vissza a 302-es szobába, ahol nézd meg, ki kopog az ajtón, majd térj vissza az épületvilágba.

Az északi ajtón át menj le a piros lépcsőn a 7. szintre, és lépj be a zöld ajtón a kisállat-kereskedésbe. A középső folyosó végén találod a sportbolt kulcsát (Albert's Sports Key) – menj vissza hát oda, és használd a nyugati ajtón. Juss le a lépcső legaljára, és a liftbe beszállva ereszkedj le a 12-es szintre (B12). Ám még mielőtt kiszállnál, nyomd meg a legfelső gombot, így a B8-as szintre érkezel, ahol az északi ajtón kimenve a cikkcakkos út végén újabb Engedelmesség kardot, valamint egy ásót (Spade) találsz. Térj vissza a B12-re.

Vedd fel a pisztolylőszert jobbról, majd menj vissza a liftbe, és mássz le a létrán. A tusolóknál gyógyitalt találsz. Mássz fel a bal oldali létrán, menj végig a folyosón, majd jobbra. Ezen a területen egy gumifej állja el a továbbvezető ajtót, halott kezéből vedd el a szurkos éket (Pitching Wedge), és lépj be az ajtón. Menj le a lépcsőn, és át a zöld ajtón. Ott menj le a lépcső aljára, és át az újabb zöld ajtón a kukák mellett. A kisasztalról vedd fel a rozsdás baltát (Rusty Axe), a báron pedig a bárpincér feljegyzését (Bartender's Memo) olvashatod el:
A főnök azt mondta, hogy a kód ezúttal a bolt telefonszámának utolsó négy számjegye legyen. De a telefonszám a tetőn levő táblán is rajta van. Bárki láthatja a South Ashfield utcáról. Ez így valóban helyes?

A lyukon át menj vissza az apartmanba. A hálószoba ablakán kinézve láthatod a telefonszámot: 555-3750. Térj vissza az épületvilágba. A délnyugati ajtó számzárán írd be a 3750-es kódot. Hatalmas lépcsőházban vagy. Menj fel a legtetejére, ahol az ajtóról vedd el a KáoszÁbláját (Chaos Placard), és lépj be rajta egy újabb videojelenet megtekintéséhez.

A 302-es szoba hálójából kijőve rádióadást hallgathatsz meg. Az ablakon kinézve a szemközti szárny 207-es szobájából egy férfi keze Eileen lakására, a 303-asra mutat. Ha most meglesed Eileent, láthatod, egy buliba készülődik. Menj a fürdőszobába, ahol a vécét megvizsgálva a Silent Hill 2-re utaló élményben lehet részed. Mássz ki a lyukon.

4.9.6. Az apartman világa (Apartment World)
A 101-es szobába lépve az asztalon Mike naplóját (Mike's Diary) olvashatod el:

Az utóbbi néhány hónap során a szomszédom, Joseph, aki néhány ritka pornómagazint adott nekem, láthatóan túlságosan keményen dolgozott. Azt mondta, hogy ha talál még egy ritka darabot, odaadja nekem, de csak nagyon sokára került elő. Azt mondta, ő egy újságíró, és különböző ügyek után nyomoz. De szerintem valami furcsa dolog történik vele. Bezáródott a lakásába, ahonnan különös hangokat hallok kiszűrődni. Július 1., Mike

Ó, gyönyörű Rachael, mi van azzal a megjegyzéssel azon a piros papíron? Azt hittem, hogy visszaírtál nekem ... De szerintem az valahol máshol van ... Az a fickó elvitte a ruháimmal együtt. Azok voltak a legjobb ruháim. Július 2., Mike

Egy darab piros papírt (Red Paper) is felvehetsz. A jobb oldali első szobában vedd fel a házfelügyelő kulcsát (Superintendent's Key), és a 106-os levélszekrény kulcsát (Locker Key #106). Ebben a szobában Joseph cikkét (Joseph's Article) is megtalálod, mely a Kívánságházzal kapcsolatos kutatásairól szól – ez ismerős lehet a Silent Hill 3-ból. Most térj vissza a lyukon át a 302-es szobába.

A hálóból kijőve zajt hallasz a mosókonyhából – odabent vérfoltok borítanak mindent. Kémlelj ki a bejárati ajtó nyílásán, és vedd fel a május 2-i Vörös Napló részletet arról, hogy az áldozatok bőrébe karcolt 5 szám közül a középső 1-es a „/" jelet helyettesíti.

Az Apartman világába visszatérve indulj el a 302-es szoba felé vezető folyosón. Egy kisfiú kopogtat Henry lakásának ajtaján. A 302-es és 303-as nem nyílik, menj ki a lépcsőházba. A lépcsőn egy viharkabátos férfi ül, aki elmondja, a kezében tartott babát Eileentől kapta sok évvel ezelőtt, majd neked adja (Shabby Doll) – erre később nem lesz szükséged, de jobb, ha magadnál tartod, ugyanis így kisebb lesz a kísértetjárás a lakásodban. Menj le az 1. emeletre.

A lépcső mellett levő levélszekrénynél használd a 106-os kulcsot, mire kiveheted Mike Rachaelhez írott szerelmes levelét: *Rachael... ... szeretlek ... mindig figyellek ... ablak ... megvédelek ... szeretlek, Mike.* Lépj be a nyugati duplaajtón. A házfelügyelő lakásánál (Superintendent's Room) használd a szerzett kulcsot. Odafent vedd fel az apartmanok kulcsait (Apartment Keys), a piros papírt (Red Paper) és a szakadt piros papírt (Torn Red Paper). Utána a legbelső szobában olvasd el a házfelügyelő naplóját a köldökzsinórról (Superintendent's Diary (Umbilical Cord)):
A piros doboz ma még furcsábbnak tűnik. Borzalmas szagot áraszt. Undorító, mégsem dobhatom el. Körülbelül 30 éve ennek. Az a fiatal pár itt lakott az apartmanban, ám egy nap hirtelen eltűntek. Megléptek, mint tolvajok az éjszakában. Nem tudom, miért. Talán pénzügyi problémáik lehettek, vagy veszélybe keveredtek. A baj azután kezdődött. Itthagyták újszülött csecsemőjüket. Még a köldökzsinórt is megtaláltam. Rögtön hívtam a mentőket, és hallottam, hogy a baba életben maradt, de nem tudom, mi történt vele. Habár néhány évvel később gyakran láttam egy kisgyereket a lakóház körül mászkálni. Ám egy nap nem jött többé. Most, hogy belegondolok, biztos vagyok benne, hogy ő volt az elhagyott csecsemő. Ez egy borzalmas történet. Elhagyni egy újszülöttet ... Mindez a 302-es szobában történt ... És a köldökzsinór, amit ott találtam ... Nos, még mindig nem tudom rávenni magamat arra, hogy kidobjam.

Az apartmankulcsokkal minden szobát ki tudsz nyitni – csak azokat fogom megemlíteni a következőkben, ahol fel tudsz venni valamit. A 106-osban elsősegélydobozt találsz. A telefon használatát nem ajánlom, mert aktivál egy szellemet, aki az egész apartmanban üldözni fog. Ezután elég sok tárgyat tudsz majd felszedni, ezért javaslom a leltárad kiürítését az apartmankulcs és egy jó fegyver kivételével. A 102-es szobában a hűtőben egy macskatetemet és egy újabb szakadt piros papírt találsz. A 101-esben az előző játékokban szerepelt fegyverek modellein túl pisztolylőszert vehetsz fel. Most menj a 2. emeletre.

A 203-as lakásban rovarirtó spray (Bug Spray) és újabb szakadt piros lap vár rád. A 202-esben kellett volna felvenned a korábban tárcsázott telefont, és a ház lakóit ábrázoló festményeket találsz itt. A 205-ös szobában találod a „Megnyúzott Mike" feliratú kazettát („Skinned Mike" Cassette). A 207-esben az ablakból észreveheted Eileent. Vedd fel Richard revolverét (Richard's Revolver) és egy Putter golfütőt, majd menj a 3. emeletre.

A 303-as lakás előtt hallhatod, hogy Eileen sem tud kijönni onnan. A nálad levő két egész és három szakadt piros lapot dugd be a 302-es szoba ajtaja

alatt. Most a 301-esben levő lyukon át menj vissza a lakásba. Az ajtó alól vedd fel a május 14-i és május 20-i Vörös Naplókat, a két szakadt Vörös Naplót és Mike szerelmes levelét. A két szakadt napló Eileen Galvin kulcsáról beszél, melyet a hálószobában álló ágy jobb oldalán találsz meg (Doll Key). Hallgasd meg a szerzett kazettát, és térj vissza az apartman világba.

A 303-as szobánál használd az imént felvett kulcsot, videojelenet kezdődik. A 302-esben való ébredésed után nézz ki az ablakon, hogy lásd, mi történik. Utána a bejárati ajtó alól vedd fel a július 13-i Vörös Naplót és a Succubus Talizmánt (Succubus Talisman). Utóbbit használd a mosószoba falán, majd a szerzett Táblákat helyezd a négy mélyedésbe. Mássz át ezen az új lyukon.

4.9.7. A kórház világa (Hospital World)
Egy műtőben ébredsz, ahol Walter végez egy bizarr operációt. Eltűnése után nem érdemes ide visszajönnöd, mert nem lesz már ott. Az északkeleti helyiségben új fegyvert, a papírvágó kést (Paper-Cutting Knife) találod. A másik ajtón átmenve vizsgáld meg a fehér táblát a videojelenetért, és olvasd el a nővér feljegyzését (Nurse's Memo): *Elvesztettem a kulcsot Eileen Galvin kórterméhez. Ő az a beteg, akit súlyos sérülésekkel hoztak be. Lehet, hogy egy másik kórteremben hagytam. Remélem, nem* ...A déli sürgősségi ellátóban (Emergency Room) gyógyitalt találsz, majd kijőve és a folyosón dél felé haladva Eileen táskáját (Eileen's Bag), az ő első fegyverét veheted fel a földről. A doktori pihenőben (Doctor's Lounge) elsősegélydobozt találsz, az ellátóban (Supply Room) pedig egy ampullát. Most a lift melletti ajtón található lépcsőházban menj fel a 2. emeletre.

Idefent összesen 22 bizarr szobát találsz, melyek elhelyezkedése véletlenszerű. A következő tárgyakat veheted fel belőlük: szent gyertya, szent medál, két gyógyital, két pisztolylőszer, revolverlőszer és egy 4-es golfütő. Az egyik szobában egy kígyó alakú szobor szájában a kórházi terem kulcsát (Hospital Room Key) találod, melyet elvéve egy ketrec ereszkedik rád; de azon ki tudsz menni ezzel a kulccsal. A kulcsot a folyosó egyetlen zárt kórterménél kell még használnod. Odabent Eileent találod, aki innentől kezdve veled tart. Bár nem tud meghalni, figyelj rá, hogy ne sérüljön sokat, mert az egészségi állapota hatással van a végkifejletre. Ha túl sok sebesülést szenved, véres lesz, azaz „elátkozott"; mindenesetre ha a kezébe adsz egy hatásos fegyvert, azzal tud védekezni és támadni is – bár az utóbbi során olykor elég agresszív, így könnyen megsérül. Juss el a liftig, és hívd fel a 2. emeltre, majd menj le az 1. szintre, és a mosdón levő lyukon át térj vissza a 302-es szobába.

Ide Eileen nem tart veled. A nappaliban a ventilátor összetörten fekszik a földön – innentől kezdve nem töltődik az életerőd. A könyvespolc mögött három Vörös Napló részletet is találsz: június 11. (Walter Sullivan öngyilkosságáról), június 14. (Walter sírjának a megtalálásáról) és egy ismeretlen keltezésűt (arról, hogy a naplók írója is bezáródott a szobába). A bejárati ajtó alatt július 20-i keltezésű írást vehetsz fel arról a kis kulcsról (Small Key), mely mellette fekszik, és amely segítségedre lesz a másik világban. Térj vissza a lyukon át oda.

Eileen elmondja, ő nem lát semmiféle lyukat a falon. A lift nyitott aknáján túl levő ajtónál használd az imént kapott kulcsot. Egy körkörösen ereszkedő úton kell végigmenned, majd lépj át a legalján levő ajtón. Itt egy lépcsősoron kell lesétálni. A vége felé van egy lyuk, melyen visszatérve a lakásba az már szellemjárta hellyé kezd alakulni. Mentés után gyere vissza, és menj ki a lépcső végében található ajtón.

4.9.8. A Metró világa, másodszor (Subway World, 2nd Time)
A fémes út hamarosan egy járdába torkollik. Balról szent gyertyát vehetsz fel, majd lépj át a bal oldali fal jobb oldali ajtaján. A szűk folyosón végigrohanva egy főterembe érkezel. A jobb oldalt válaszva szaladj a mosdók területére, és a lyukon át menj vissza a 302-es szobába.

A bejárati ajtó alól vedd fel a július 25-i Vörös Naplót (a szellemriasztó gyertyáról és medálról), egy kisgyermek levelét: *Mami, ezt neked adom, úgyhogy kérlek, ébredj fel minél hamarabb. A játékvonatomban van*, illetve egy játékkulcsot (Toy Key). Térj vissza a metró világába.

A legtávolabbi állvány melletti helyiségben gyógyitalt vehetsz fel. A forgókapuknál jobbra haladva találkozol Cynthia szellemével, nála érdemes használnod az Engedelmesség kardját. Haladj tovább a folyosón, vedd fel a gyógyitalt a jobb oldali beugróból, a bal oldali lépcsőkről az ezüstgolyókat (Silver Bullets), és a forgóajtókhoz visszatérve használd a Lynch utcai vonal érméjét. Irány le a lépcsőn. Az ajtón átmenve egy lovaglóostort (Riding Crop) vehetsz fel Eileen számára, a folyosó végében pedig gyógyitalt találsz. Juss el a Lynch utcai megálló platformjára. A metrókocsik egyikében korábban látott játékdobozt nyisd ki a játékkulccsal, így megkapsz egy szennyes érmét (Filthy Coin), illetve a délnyugati metrókocsiban egy szent medált is felvehetsz. Menj vissza a keleti platformra, majd lépj be a déli végén álló ajtón. Vedd fel a szent gyertyát a létra mellől, és mássz le (Eileen nem tud veled menni a sérült kezével). Mássz fel a túlsó létrán, és a lyukon át térj vissza a 302-es szobába.

A bejárati ajtó alól vedd fel a július 17-i Vörös Naplót (arról szól, Walter öngyilkossága után egy viharkabátos férfi tűnt fel az apartmanházban), majd mosd meg a nemrég talált érmét a konyhai vízcsap alatt, így egy 1$-os érmét kapsz. Térj vissza a metróvilágba.

Menj át a szoba ajtaján. A platform bal szélén pisztolylőszert, a lépcsőnél pedig elsősegélydobozt találsz. Az északkeleti metrókocsiban szent gyertya van. Most térj vissza Eileenhez, utána az italautomatába dobd be az 1$-os érmét, mire megkapod a gyilkossági helyszín kulcsát (Murder Scene Key). Most menj ki a déli ajtón. Ezúttal a két létra közti folyosót válaszd. Menj le a lépcsőn, és át az ajtón. A King utcai vonal megállójában vagy. Indulj a nyugatra levő mozgólépcsőn felfelé, ám előtte mentsél a lyuknál, ha gondolod. Miután sikeresen felértél, lépj be a bal oldali ajtón, és menj végig a folyosón. Vedd fel a gyógyitalt a polcról. Menj vissza a mozgólépcső felé, majd fel a közeli lépcsőn. Ott megtalálod Cynthia átszállójegyét (Cynthia's Commuter Ticket), azután lépj be az irodába a nemrég talált kulccsal. Vedd fel a vonat karját (Train Handle), és gyere ki.

Cynthia jegyével át tudsz menni a Lynch utcai forgóajtón. Menj le a lépcsőn a platformra. A délkeleti karbantartó helyiségben vedd fel Eileent, majd a lépcsőkön indulj a forgóajtóig. Cynthia jegyével menj át a King utcai forgóajtón. Ott le a lépcsőn, utána a mozgólépcsőn. A King utcai megálló platformján lépj be a metróba, és a nemrég megszerzett kart használva mozdítsd el. Egy kis járat vált láthatóvá a keleti oldalon. Menj le a lépcsőn, és vedd fel az Engedelmesség kardját az ajtó előtt. Átmenve Walter Sullivanbe botlasz, aki az életedre akar törni, de nem érdemes küzdened vele; helyette fuss át a veled szemben levő ajtón. A jelenet után újabb körkörös lépcsőn kell lefelé menned. Az alsó kijárat felé ismét lesz egy lyuk – ha gondolod, mássz át rajta a mentés érdekében, utána vissza és át a végső ajtón.

4.9.9. Az Erdő világa, másodszor (Forest World, 2nd Time)
A temetőben vagy. Az északnyugati sarokból vedd fel a fáklyát (Torch) a kis platformról, és gyújtsd meg a Szent Tűznél. Amennyiben a terület keleti felén is mászkálsz egy kicsit, felbukkan Walter, és különbözőképpen próbál támadni rád: ha közel vagy, acélcsővel, ha távol, pisztollyal. Ebben az esetben próbálj mindig távol maradni tőle, és elfutni előle – közben figyelj Eileenre, mert hajlamos elmaradni. Walterra sem érdemes támadnod, mert nem lehet megölni a játék ezen szakaszán. A 11/21-es számot viselő koporsó déli felén levő furcsa írást Eileen el tudja olvasni, így ez és az összes többi megvizsgálásakor megkapod a szövegek értelmét. Menj ki az északi duplaajtón. Jobbra lyukat látsz, a szemben levő kutat pedig vizsgáld meg a meggyújtott fáklyával, így kiveheted a Baba fejét (Doll's Head). A kút keleti oldalán gyógyital fekszik; vedd fel, és menj tovább a Kívánságház udvarára.

Az épület elégett. A romok közepén fekszik Jasper égett jegyzete (Jasper's Burned Memo): *Valami van itt, ám mégsincs itt semmi. Érzek valamit kiáramlani a kútból. Valami hiányzik. Aaaaaaaahhhh!!!!! Elkezdődött!!! – Jasper*
A verandára felmenve egy szent gyertyát, valamint egy fejek és végtagok nélküli babát találsz, aki kerekesszékben ül. Megvizsgálva őt megkapod a Kerekesszékes baba szövegét (Wheelchair Doll Text), mely egy rejtvény megoldása:

Habár a testem elpusztult,
Nem engedem, hogy átjuss.
Hogy felkészüljek a Bölcsesség Átvevőjére ...
Öt részre vágtam a testemet, és elrejtettem a darabokat a sötétségben.
Amikor a testem újra eggyé válik, az út alant meg fog nyílni.
Ha te vagy a Bölcsesség Átvevője, meg fogod érteni a szavaimat. A szertartás elkezdődött ...

Egy testrészt már megtaláltál – tedd a helyére a baba fejét. Az udvar keleti felének bal oldalán egy láncot (Chain) találsz, mely Eileen remek fegyvere. A lyukon át térj vissza a 302-es szobába.

Vedd fel a július 18-i Vörös Naplót (arról szól, nem az igazi Walter Sullivan lett öngyilkos a börtönben), majd a mosószobában található kék kerozinos kannánál használd a fáklyádat, így az tovább fog égni. Térj vissza az erdőbe.

Menj át a délkeleti ajtón. Az ösvény keleti oldalán gyógyitalt találsz. Szaladj tovább két kapun át. Ott balra ezüstgolyókat vehetsz fel a távoli fa előtt, majd menj át a kapun. A bal oldali lépcsőn újabb gyógyital hever. A kútból az égő fáklyáddal vedd fel a Baba bal lábát (Doll's Left Leg); térj vissza a Kívánságházhoz, és tedd a lábat a helyére. Most az északkeleti duplaajtón menj át. A következő kapun túl találod a következő kutat, amiből vedd ki a Baba bal karját (Doll's Left Arm), majd irány a következő terület. Itt Jasper égő kísértete fogad; rohanj el mellette, vedd fel a szent medált a bal oldali nagy kő másik oldalán, és menj ki a keleti kapun, majd a következőn a gyári területre. A bal oldali rámpán felmenve a fal mellett gyógyitalt vehetsz fel. Menj ki a következő ajtón. Haladj tovább egészen a lyukig, és gyújtsd meg a fáklyádat a Szent Lángnál, utána távozz a túlsó ajtón. A kerítés túloldalán egy gyógyital található, a keleti oldalon pedig egy kút, amiből felveheted a Baba jobb karját (Doll's Right Arm). Az ösvény legvégén szent gyertya vár rád. Most térj vissza a Kívánságházhoz, és tedd a helyére a szerzett két testrészt. Távozz az északnyugati kapun át.

Közel a nyugati kapuhoz vedd ki a kútból a Baba jobb lábát (Doll's Right Leg). Az ösvény végén gyógyital fekszik. A barlangba belépve jobbról pisztolylőszert, balról újabb gyógyitalt és a Kétségbeesés csákányát (Pickaxe of Despair) veheted fel. Menj ki a tópartra. A Szent Lánghoz közel revolverlőszert találsz. Déli irányba menve találkozol a kis Walterrel. A jelenet után vedd fel a Címeres Medált (Crested Medallion). Menj vissza a Kívánságházhoz, ahol a helyére téve a Baba jobb lábát megnyílik a lefelé vezető út.

A lépcső alján megtalálod A Szent Anya Megjelenése – a 21 Szakramentum (Descent of the Holy Mother – The 21 Sacraments) c. írást:
Eljövé az Első Jel és mondá Isten: A teljesség idején tisztítsd meg a világot a haragommal. Gyűjtsétek továbbra is a Fehér Olajat, a Fekete Kupát és a Tíz Bűnös Vérét. Készüljetek a Szent Mennybemenetel Szertartására. Jövé a Második Jel, és mondá Isten: ajánld fel a Tíz Bűnös vérét és a Fehér Olajat. Légy ezek után megszabadítva a test béklyójából és nyerd el a Mennyek Erejét. A Sötétségből és Ürességből hozd elő a Sötétséget, és vértezd fel magad Kétséggel a Bölcsesség Átadójának. Majd eljövé a Harmadik Jel és mondá Isten: térj vissza a Forráshoz a bűn Csábításán át. A Démon Figyelő szeme előtt vándorolj egyedül az alaktalan Káoszban. Az Öt Vezeklés csak ezután áll együtt. Jövé az Utolsó Jel és mondá Isten: váljon külön a testtől ő, ki az Újjászületett Anya, és ő, ki a Bölcsesség Befogadója. Ha ez megvan, a 21 Szakramentum Misztériumán keresztül az Anya újjászületik, és a Bűn Nemzete megváltást nyer.

A falon ismerős címert látsz. Balra a zárt ajtónál használd az imént szerzett medált, és menj át rajta. A szokásos körkörös lépcső aljában levő lyuknál mássz ki menteni, utána lépj be a köralakú liftbe.

4.9.10. A vízi börtön világa, másodszor (Water Prison World, 2nd Time)
Az ajtón kimenve a vízi börtön tetején találod magad – Walterrel együtt, tehát gyorsan rohanj ki előle a duplaajtón. Mássz le a létrán a 3. emeletig, és maradj is rajta addig, míg Eileen le nem ér, mivel odáig Walter sem jön ki fentről. Utána lépj be az ajtón. Az északi alsó cellában pisztolygolyót, a felső keletiben szent gyertyát, az alsó nyugatiban további pisztolygolyókat találsz. Most jobb, ha itt hagyod Eileent, mivel sokat kell mászkálnod, és biztosan kitapasztaltad már, hogy sokat kell őrá várni. Az északkeleti cellából induló lyukakon keresztül ugrálj le a B1 alagsorba.

A konyhába érkezve menj át a duplaajtón, a furcsa szobában pedig a híd után vedd fel a Fogoly ingét (Prisoner's Shirt) a földről. Viasszal van ráírva valami, melyet Henry csak valamilyen színes folyadékba mártva tud majd elolvasni. Most menj vissza a konyhába, utána az étkezőbe (Dining Hall). Itt gyógyitalt és egy szent medált találsz. Távozz a duplaajtón. Egy folyosón vagy, ahol mássz fel a jobbra látható létrán a 3. emeleti felügyeleti szobába, hogy egy gumibotot (Nightstick) szerezz Eileennek. Visszamászva az alagsorba a tusolóban pisztolylőszert vehetsz fel. Utána menj a lépcsőkre. Nyugat felé egy létrát látsz, melyen mássz fel az 1. emeletre, és lépj be az ajtón. Vedd fel a gyógyitalt, majd a lyukon át menj vissza az apartmanba.

A bejárati ajtó alól vedd fel a július 28-i Vörös Naplót (mely szerint Sullivan a 302-es szobában született, és miután elhagyták a szülei, a Kívánságház Árvaházba került. Később a 302-es szobát anyjával azonosította), majd a véres fürdőkádban használva a nemrég szerzett inget el tudod olvasni annak feliratát:
A szobám a második emeleten van, és innom kellett valamit, amiben fekete dolgok voltak. A háromszög markolatú kardot az ágyam alá rejtettem. Az a srác, a kövér, elvette az alagsor kulcsát. Legközelebb belemártom ezt a háromszög kardot abba a disznóba, és megszerzem a kulcsot.

E szerint a 2. emeleti cellák egyikéhez kell menned, tehát térj vissza a börtönbe. Ott a délnyugati cellában az ágy alatt találsz egy Engedelmesség kardját. Most érdemes Eileenért visszamenned a 3. szintre, utána irány az 1. emelet. Ott a lépcsőkön fogsz találkozni a 18. áldozat, Andrew DeSalvo szellemével – őt kell a földre küldened ahhoz, hogy beledőfhesd a kardot. Ajánlatos ehhez az ezüstgolyók használata. Miután felülkerekedtél rajta, vedd el tőle a kulcsot a Vízi Börtön generátorszobájához (Water Prison Generator Room Key). Most ajánlatos kihúzni a kardot a szellemből, mert később szükséged lesz rá. Menj tovább a folyosón lefelé, és lépj be az ajtón. A vízikerék túloldalán van egy lyuk, szemben vele pedig egy elsősegélydoboz. A lépcsők közelében levő ajtónál tudod használni az imént megszerzett kulcsot. A hat szörny leküzdése után menj át a túlsó ajtón, ahol a szokásos körkörös lépcsők aljában mentsél, majd menj át az utolsó ajtón.

4.9.11. Az épület világa, másodszor (Building World, 2nd Time)
A nyitójelenet után vedd fel a Visszaemlékezések feljegyzést (Reminisces) a földről:
Vissza akarok térni azokhoz a napokhoz ...
Olyan jó volt minden akkoriban ...
A születésnapom ...
Az aranyos cica a kisállatboltban ...
Az összes labda a kosárban ...
Biliárdozni is szerettem ...
Az idő ajtaja szélesre nyitva állt ...
Amikor négy dolgot látok,
Nem tehetek róla, de emlékezem ...

Ez egy rejtvény megoldása. A bal oldali ajtó mellett gyógyitalt találsz. A lyukon át visszatérve a 302-es szobába felveheted a július 29-i Vörös Naplót, mely arról szól, Walter később is visszajárt Ashfieldbe, majd a 21 Szakramentum alapján nekilátott a gyilkosságoknak egy Pleasant River nevű városban. Miután visszajössz ide, a lifttel menj a B12-es szintre. A déli oldalon kilépve szent gyertyát találsz a keleti fal mentén. Utána gyere vissza, és mássz le a sárga létrán. A tusolóban a létra mellől vedd fel a biliárdgolyót (Billiard Ball). Mássz fel a létrán, és a folyosón elindulva megláthatod a kicsi és a felnőtt Waltert. A kerítés mellől vedd fel az elsősegélydobozt, utána rohanj dél felé a következő területre. Itt egy ajtó mellett dobozokat látsz – a dobozok mellől vedd fel a röplabdát (Volleyball), illetve a rács mellől egy szent medált. A zöld ajtón belépve a szellőző szobába kerülsz el a

kerekesszékeket, és szaladj át a túlsó ajtón. Itt a lépcsőt megkerülve a folyosó túloldalán szent gyertyát vehetsz fel. Utána rohanj le a lépcsőn, és be a nyitva levő ajtón.

A South Ashfield Bárban vagy. Tedd a biliárdgolyót a biliárdasztalra. Találsz itt egy jegyzetet is: *A főnök azt mondta, meg kell változtatnunk a telefonszámunkat, mivel sok a panasz a furcsa zajok miatt. Most a tetőn levő reklámot is módosítani kell. Mennyi fáradtság! Egyébként a kód az új telefonszám utolsó négy száma. Nem túl bölcs, ha engem kérdezel ...* Mivel egyelőre nem érdemes az utolsó szobába menned, juss vissza a kerekesszékes terembe, majd vissza a lifthez, ahol Eileen maradt. Menj fel a B8-as szintre.

Az északi liftajtón kilépve szent gyertyát és revolverlőszert találsz. A déli ajtón át a külső peremen nyugat felé indulva nemsokára gyógyitalt vehetsz fel. Menj fel a lépcsőn, és át a fenti ajtón. A Sportboltban tortagyertyákat (Cake Candles) találsz a pulton, és egy 3-as golfütőt távolabb. Tedd a nálad levő röplabdát a kosárba. A kamrában szent gyertyát vehetsz fel. Egy kitömött macskát (Stuffed Cat) találsz a nyitott területre való kilépés, majd a lépcsőn való felszaladás után. Ebben a szobában kell a tortára tenned a nemrég talált gyertyákat. A déli ajtón kimenve menj fel a lépcsőn, és vedd fel a gyógyitalt. Még egy emelettel feljebb revolverlőszert találsz az autón, és szent gyertyát mellette. A következő folyosó végében egy Driver golfütő vár rád. Menj vissza a Sportboltba, majd ott az északi ajtón át lépj be a lépcső előtti ajtón. Tedd be a kitömött macskát a nyitott ketrecbe, mire egy óra hangját hallod. Vedd fel a gyógyitalt és a pisztolylőszert, majd távozz az északnyugati ajtón. A földön egy újság hever:
Az ashfieldi rendőrség szerint, ... este fél kilenc körül a Garland kisállatbolt közelében tartózkodó tanúk sorozatos lövések hangját hallották, melyek valószínűleg egy automata fegyverből származnak. Mire a rendőrség megérkezett, az elkövető eltűnt, és a tulajdonost, Steve Garlandot holtan találták, testét elborították a lövések. A kereskedés összes kisállatát brutálisan lemészárolták, és a boltot szörnyű állapotban hagyták. Továbbá belső források szerint Steve Garland szívét kivágták, a hátára pedig 5 számot vésték .....

Elolvasva ezt rendkívüli élményben lesz részed, menj vissza a boltba. Utána vissza a folyosóra, le a lépcsőn és át az aljában levő ajtón. Az órás szobában vagy. Az órás ajtón belépve egy ismeretlen lépcsőházban találod magad. Csak a legalsó keleti ajtó fog kinyílni, ott átmenve a Gumifejektől 7-es, 8-as és 3-as golfütőket, valamint egy csiszolóéket (Sand Wedge) vehetsz el, ha akarsz. Déli irányban gyógyitalt találsz a kerítés mellett, utána lépj be az ajtón. A lépcsőn túl újabb ajtó vár, aztán megint egy új területre érkezel. A dobozok melletti ajtón belépve a kerekesszékes szobába juss el a járat alatti ajtóhoz, és menj át rajta. Irány le a lépcsőn, majd az ajtón át a bárba. Itt kell használnod a megváltozott telefonszám utolsó négy betűjét, ezért annak megtekintéséhez menj vissza a 302-es szobába a lyukon át.

Henry apartmanjának ablakán kinézve a bár táblájján levő szám nem változott, viszont azt felhíva a telefonon megkapod az új számot, amely az 555-4890. Térj vissza hát az épületvilágba, és írd be a 4890-et a számzáron. Az ajtón átmenve az egyenesen induló utat eltorlaszolta egy leomlott fal, ezért jobbra fordulj, ahol egy hasadék keletkezett. Rohanj le a lépcsőn, a végső ajtó előtt elsősegélydoboz fekszik. Belépve az ajtón a jelenet után meg kell küzdened a Falemberekkel. A 12 lényből csupán egy a valódi, a többi „hamisítvány". Amikor rácsapsz egy hamis Falemberre, az összerándul; viszont amikor az igazira csapsz rá, az összes többi összerándul, azaz őt kell eltenned láb alól. A legjobb eszköz ehhez a fejsze. Amint megvagy, az összes hamis Falember is meghal, a szoba másik ajtaja pedig kinyílik. Egy újabb ereszkedő lépcsőn vagy, menj le az aljára. Ha a lyukon visszamész a 302-esbe, felveheted az augusztus 7-i Vörös Naplót, mely a 21 áldozat listáját tartalmazza. Utána térj vissza a lépcsőre, és menj le az aljára. A véres utat követve a 302-es feliratú ajtóhoz érsz. A földről vedd fel a házfelügyelő naplóját (a viharkabátos férfiról) (Superintendent's Memo (Man with the Coat)):
Ma megint furcsa álmom volt. A hosszú hajú, kabátos férfiról. Megint sírt és az anyját kereste. Ezt a férfit 10 évvel ezelőtt láttam ebben az apartmanban. Felfelé ment a lépcsőn egy nehéz eszközt, egy régi edényt és egy vérfoltos táskát cipelve. Ezután nem láttam többé. Ám pár nappal később a szomszédok arról panaszkodtak, furcsa zajokat hallottak az állítólag üres 302-es szobából. Ezért szétnéztem ott, és megtaláltam annak nyomait, hogy valaki járt a lakásban, de semmi más furcsát nem tapasztaltam. Ám minden akkor kezdődött. Még mindig hallok furcsa zajokat kiáramlani a 302-es szoba ablakán.
Sunderland

Lépj be az ajtón a múltbeli 302-es szobába. A nappaliban két jegyzetet találsz az asztalon: a régi képeskönyvet (Old Picture Book) és a Karmazsin Kötetet (Crimsom Tome). Menj a hálószobába, ahol vedd fel az augusztus 2-i (a véressé változott szobáról), 3-i (*Nem tudom lerombolni a falat*), 4-i (Amikor *a harangok megszólalnak, Eileen = anya teste, vér*) és 5-i (a Karmazsin Kötetről) Vörös Naplókat. A nappaliba visszatérve vizsgáld meg a gyanús sötét anyagot a földön, mire videojelenetet nézhetsz meg. Ennek végén vedd fel a Remény Csákányát a falból. Olvasd el a két oldalsó fal feliratát, melyek azt mondják, el kell pusztítani a falat az imént felvett csákánnyal, de ezt itt nem tudod megtenni, csak ha visszatérsz a „valódi" 302-es szobába.

Itt a nappali előszoba végi falát törd be a csákánnyal, és átmenve a lyukon láthatod, mit rejtegetett idáig a 302-es lakás ... Megvizsgálva őt a kabát zsebéből vedd fel a Megszabadulás Kulcsait (Keys of Liberation). Az asztalon két ismerős dolgot látsz a Silent Hill 2-ből. Menj vissza a lyukon, és az imént szerzett kulcsokat használd végre a bejárati ajtónál. Vajon mi vár rád mögötte ... ?

4.9.12. A 302-es szoba előtt (Outside Room 302)
Az ajtón túli világ még nem a szabadságé, mivel ugyanolyan gonosz, mint ahonnan jöttél – ha nem gonoszabb. Innentől kezdve nem fogsz lyukat találni, tehát ha menteni akarsz, vissza kell menned mindig a 302-esbe. Most menj a 301-es lakásba, ahol szent medált találsz. A lépcsőn át menj le a 201-es szobába, vedd fel a gyógyitalt, és menj ki a folyosóra. A 202-esben egy Engedelmesség kardját vehetsz fel, utána a lyukon át mássz a 203-asba. Ott menekülj ki Cynthia szelleme elől az ajtón, és vedd fel a gyógyitalt a pultról, utána menj ki a lépcsőházhoz. A 3. emelet magasságában pisztolylőszert találsz, utána a 304-es lakásban gyógyitalt, míg a 303-asban revolverlőszert. Ugyanitt egy speciális tárgy vár a fotelen, attól függően, milyen végződést fogsz kapni. Ezután menj vissza a 2. szintre.

A 205-ös szobában gyógyital vár. A 206-osban Walterrel találkozol; most érdemes adni neki a fejszével. Miután elcsendesedik, vedd fel a szent gyertyát, majd a lyukon át irány a 207-es. Vedd fel a pisztolylőszert, majd irány az 1. emelet.

A 107-esben gyógyitalt, a 106-osban szent gyertyát, elsősegélydobozt és ampullát találsz. A házfelügyelő szobájának ajtaját láncok borítják, azok eltávolításához menj a keleti folyosóra. Ennek közepén egy vázlatfüzet fekszik. Eileen odamegy hozzá, és megbabonázva ott is marad. Térj vissza nélküle a 105-ös szobához, melynek ajtajáról eltűnt az egyik lánc, a nemrég látott akasztott ember hatására. Vagyis még ötöt kell megtalálnod. A 104-es szobában egy elsősegélydoboz mellett találod meg a második akasztott Waltert. A 103-asban és a 102-esben ugyanez megismétlődik. A 101-es esetében az ajtó előtt láthatod Walter testét, utána vedd fel bentről a pisztolylőszert, végül itt lesz a hatodik akasztott ember. Szabad tehát a bejárat a 105-ös lakásba, ám előtte hozd el Eileent a vázlatfüzet elől.

A 105-ös lakásban vedd fel a gyógyitalt a nappaliban. Mielőtt a narancssárga dobozból elvennéd a köldökzsinórt (Umbilical Cord), Eileen eltávozik. Kijőve innen Henrynek látomása támad: menj fel a lépcsőn, majd juss be a 207-es szobába, és menj ki a folyosóra. Rohanj a lépcsőházba, és innen juss el egészen a 302-es szobáig.

A mosószobából vedd fel Joseph levelét (Joseph's Letter), mely összegzi, mit kell még tenned:
Ezt a helyet a saját világa elkészítéséhez használta. Biztos vagyok benne, hogy itt adta elő a „Szent Mennybemenetel Szertartását". Ám egyszerűen

nem vagyok elég erős ahhoz, hogy megállítsam ...
Bezárt ebbe a szobába, és játszott velem, mint egy játékkal ... Kezdek megvakulni ... A fájdalom ... Úgy érzem, a testem haldoklik ... De ... el kell még intéznem néhány dolgot ...
Bárki is költözzön ide utánam ... Te leszel a 21., az utolsó áldozat. Rád hagyom mindezt ...
Amikor a harang megkondul, a szertartás elkezdődik. Eileen = az anya teste, vér. Az anya húsának része = a házfelügyelő lakása. Ez minden, amire rájöttem. Remélem, ez a levél időben eljut hozzád ...
Joseph Schreiber

A nappaliban láthatod, Walter eltűnt a helyéről. Mivel a végső főnökcsata előtt állsz, a ládánál tedd be a leltáradba kedvenc fegyvereidet és az összes gyógyító tárgyat. Azután mássz le az újonnan támadt résen. Egy piros szobában vagy, melynek közepén lyukat látsz – ugorj le. Eljött az ideje végleg leszámolni Walter Sullivannel. Mivel korábban láthattad, hogy Eileent hatalmába kerítette valami, és elindult egy forgó gépezet és egy nagy tócsa vér felé, fontos, hogy azelőtt végezz Walterrel, mielőtt Eileen a géphez érne – ha jobb végződést akarsz kapni. Amennyiben a hölgy túl sok sérülést szenvedett el korábban, szinte lehetetlen lesz megmenteni. A halálát fájdalmas sikoly jelzi.

A konkrét csatára térve, Walter először egy fekete árnyék, nem tudod megcsapni. Juss el a csatatéren fekvő hatalmas szörny fejéhez – valójában ő a valódi embered. Most használd a nálad levő köldökzsinórt, hiszen Joseph jegyzetei alapján ez is szükséges Sullivan legyőzéséhez. Ezután vedd fel bal oldalról a négy Szent Anya Lándzsáját (Spear of the Holy Mother), és döfd bele mindegyiket a nagy szörnybe. Most szedd fel a másik négy dárdát a jobb oldalról, és azokat is juttasd a valódi Walter testébe. Az eddigi árnyék lény átalakul, így már harcolhatsz ellene. Jó ötlet a fejsze használata, de minden csapás előtt töltsd fel energiával. Miután sikerült kivégezned, halálsikolyt hallasz, és a küzdelem véget ér.

A záró video után megtekintheted a kapott végződésedet, a stáblistát, és végül az értékelésedet. Gratulálok a Silent Hill 4 befejezéséhez!

4.10. Lehetséges végződések, érdekességek

A Silent Hill játékok hagyományához hasonlóan a Silent Hill 4-ben is többféle végződés van. Összesen négyféle végkifejletet érhetsz el, első végigjátszás után mindegyik normál végződés. Nincsenek vicces vagy UFO endingek, mint az előző három részben. A kapott végződés két dologtól függ: Eileen általános egészségi állapota a játékban (aktuális állapotát a háta mutatja; amikor túl véres a háta és a teste, nagyon rossz bőrben van), illetve hogy meghal-e a játék végén. A másik befolyásoló tényező pedig a 302-es szoba állapota: ha az ott előforduló kísértetjárások 80%-át sikerül kiirtanod a szellemriasztó tárgyaiddal, akkor a megtisztított lakás végződései egyikét fogod kapni, ellenben a megszállott apartmanéval. Ezek alapján nézzük a négy végződést!

„Escape" (Megmenekülés)
A legvidámabb végződés, és talán ezt a legnehezebb megszerezni. A 302-es szobában levő kísértetek 80%-át ki kell irtani, lehetőleg egymás után. Ne vedd magadhoz Eileen babáját, tartsd azt a ládában, mivel elriasztja a szellemeket. Eileent meg kell mentened a Walterrel vívott végső csatában. Ehhez figyelj a lány egészségi állapotára, miután Henryhez csatlakozik a kórházban, ne engedd belefolyni a harcokba, és ne hagyd hosszú ideig magára.

„Mother" (Anya)
Eileent meg kell mentened a végső csatában, vigyázz az egészségi állapotára, és ne hagyd magára túl gyakran. A 302-es szoba szellemirtásával nem kell foglalkoznod.

„Eileen's Death" (Eileen halála)
A címből következőleg nem kell aggódnod Eileen miatt: hagyd, hogy részt vegyen a harcokban, és megsérüljön, így elkerülhetetlenül nem tudod megmenteni őt a végső harcnál. A 302-es szobával viszont törődnöd kell, a szellemek 80%-át ki kell irtanod, így Eileen babáját is tárold a ládában.

„Sacraments" (Szakramentumok)
Ezen végződés megszerzéséhez tulajdonképpen semmivel sem kell törődnöd. Eileen haljon meg a játék végén, és a 302-es szoba szellemeivel se foglalkozz. Ennek következtében végül nemcsak Eileen, de Henry is elhalálozik a végkifejletben, beteljesítve így Walter 21 szentségét.

4.10.1 Extra kosztümök

Eileen nővérke
Ennek megszerzéséhez vagy az Escape, vagy a Mother befejezéssel kell végigjátszanod a játékot, majd a rákövetkező végigvitel során fogod megtalálni a 302-es szoba előtti (Outside Room 302) szegmensben a 3. emelet 301-es szobájában, a széken. Amikor harmadjára kezded újra a játékot, ki kell választanod az új kosztümöt („Nurse), így Eileen a lila koktélruhája helyett szexi nővérkének öltözve követi Henryt.

Szexi Cynthia
Ennek megnyitásához mind a négy végződést meg kell szerezned, Eileen nővérkeruhájával egyetemben. Az újabb játékban rendeld hozzá Eileenhez a nővérke egyenruhát, így Cynthia is egy újabb ruhában fog megjelenni Henry előtt a metróban – bár a szelleme később nem viseli. Érdemes megfigyelned a 302-es lakás ablakából különleges „táncát" is.

4.11. Értékelés

A játék végeztével kapott értékelő képernyőn az alábbiak vannak részletezve:

Tulajdonság - Magyarázat
- Difficulty (nehézség) - A játék kezdetén választott nehézségi szint.
- Play Time (játékidő) - A teljes játékidő.
- Saves (mentések) - Hányszor mentetted a játékot.
- Continues (folytatások) - Hányszor folytattad a játékot.
- Enemies Defeated (legyőzött ellenfelek) - A megölt ellenfelek száma.
- Memos Items Found (megtalált jegyzetek) - Hány jegyzetet sikerült megtalánod.
- Ending (végződés) - A kapott végződés.
- RANK (a végső értékelés) - A nagy csillagok 10, a kicsik 1 pontot érnek. Összeadva őket megkapod az összpontszámodat. Mindkét soron 10 csillag adható maximálisan.

A legmagasabb pontszám megszerzése
A legmagasabb megszerezhető pontszám 102, a két szabad lépésnek köszönhetően – ez azt jelenti, a követelmények közül kettőnél egyet-egyet vétheTsz; tehát pl. egyszer mentesz és egyszer folytatod. A követelmények ugyanis igen magasak, nevezetesen: mentések és folytatások nélkül kell végigvinned a játékot kevesebb, mint két óra alatt, de úgy, hogy az összes jegyzetet megszerezted. Sok sikert annak, aki megpróbálja!

5. SILENT HILL: EXPERIENCE (PSP)

5.1. A megjelenés éve, platformok, egyéb információk

Nem mindennap jelenik meg a Sony Playstation Portable kézikonzolára exkluzív film- és képenyag, hiszen a 2006. áprilisában PSP-re kiadott Experience tulajdonképpen nem játék, hanem egy interaktív média gyűjtemény, melynek elkövetője természetesen továbbra is a Konami. A PSP rendszere által használt UMD (Universal Media Disc = általános média lemez) lényegében egy kisebb, műanyag által védett DVD. Az általa közvetített képminőség közel olyan nagyszerű, a hangminősége pedig pont olyan jó, mint bármely MP3 lejátszóé (ami ugye jó fejhallgatóval vagy egy izmos hifi rendszerrel mutatja meg leginkább tudása legjavát). Az UMD lemezek gyártói összes kedvenc DVD-funkciónkat képesek kihozni a PSP által használt korongból: szünet, gyors előretekerés, visszapörgetés stb.

A Silent Hill: Experience tulajdonképpen egy különleges, poligonokból építkező DVD. A csinosan megszerkesztett menükben való botladozás helyett riccenés nélküli háromdimenziós környezetben barangolunk, mely a sorozat legjellemzőbb helyszíneit jeleníti meg.

Eme médiacsokor célja az egyes részek legfontosabb szegmenseinek elegyítése. A korongon négy területet találsz: interjúk, zenék, trailerek (azaz a reklámozás céljából készült kisfilmek) és képregények. Az alábbiakban ezen szekciók elemzése következik.

5.2. Digitális képregény

Tiszta képek, remek illusztráció, és a PSP hangszóróin át érkező, csillagos ötösre értékelhető zenei anyag. A Silent Hill: Experience képregényeinek egyes lapjai gyorsan átfolynak egymásba, így a történet pörgése is egyenletes. Amennyiben mégis túl gyors, lehetőséged van visszatekerni; ha pedig fékezni akarsz, megállíthatod a képeket.

Megtalálható ebben a részben a Silent Hill: Dying Inside (Belülről meghalni), valamint egy teljesen új történet, a The Hunger (Éhség). Ezek majdnem új megvilágításba helyezik a Silent Hillről ez idáig általunk tudott dolgokat, mivel újra magyaráznak egyes történéseket. Bőven megéri tehát átolvasni őket.

5.3. Zene

Aki végigjátszotta az első négy részt, nem fog meglepődni azon, hogy az UMD-n található zenei anyag elképesztően gyönyörű. A játékok legjobb betéteit találod itt meg, melyek két formában játszhatóak le. Egyrészt külön is meghallgathatod bármelyiket egy okosan megszerkesztett, kotta kinézetű képernyőn. Másrészt a képregény olvasása alatt is elindíthatod őket, amit szívből ajánlok, mivel remek hangulati aláfestést nyújtanak, segítenek a szériára jellemző sötét és szomorú érzések teljes átélésében. Íme a számok teljes listája:

Main Theme (Silent Hill)
Tears of... (Silent Hill)
Theme of Laura (Silent Hill 2)
Null Moon (Silent Hill 2)
Love Psalm (Silent Hill 2)
True (Silent Hill 2)
Promise (Silent Hill 2)
Fermata in Mystic Air (Silent Hill 2)
Laura Plays the Piano (Silent Hill 2)
Overdose Delusion (Silent Hill 2)
You're Not Here (Silent Hill 3)
Letter - From Lost Days (Silent Hill 3)
Dance With Night Wind (Silent Hill 3)
Breeze In Monochrome Night (Silent Hill 3)
Maternal Heart (Silent Hill 3)
Never Forgive Me, Never Forget Me (Silent Hill 3)
Cradle of Forest (Silent Hill 4)
Wounded Warsong (Silent Hill 4)
Room of Angel (Silent Hill 4)
Nightmarish Waltz (Silent Hill 4)

5.4. Kisfilmek

Ezen a részen a Silent Hill 1, 2, 3 és 4 összes eredeti trailerét megtalálod, az azóta megjelent film bemutatójával egyetemben. Egy ijesztő videoklipp is megtekinthető, mely eredetileg talán a 2-es sorszámú Music Television zenecsatornán volt látható – érdekes ugyan, de nem annyira klassz, mint az eredeti játékbemutatók.

5.5. Interjúk

A Silent Hill film rendezője, Christophe Gans és az eredeti játéksorozat zeneszerzője, Akira Yamaoka beszél azon eltérő élményeiről, melyet saját munkáik során átéltek. Mindkét interjút érdemes megtekinteni annak, aki jól beszél angolul – vagyis tulajdonképpen három van, mivel Akirával két riport készült. Ám a Cristophe-interjú a legérdekesebb. A történet legégetőbb témáiról nyilatkozik, például olyan kérdésekre ad választ, mint pl. hogy miért nőt választott a film főszereplőjének. Igazán jól ismeri a játékokat, szemben azon rendezőkkel, akik játékok filmes adaptációival próbálkoznak meg; és hát ez kell egy ilyen remek játék filmvászonra álmodott változata létrehozásához.

Cristophe inspirációs forrásairól is beszél, illetve azon döntéseiről, melyek jelentős szereplők és szörnyek bevonására ösztönözték, valamint tippeket adtak neki arról, mi jelenjen meg a filmben. Akik már látták a filmet, tudják, hogy a fontos elemek reálisak maradtak, és ugyanazt a hangulatot kapjuk, melyekért a játékot megszerettük.

Összességében tehát a Silent Hill: Experience a megátalkodott Silent Hill rajongóknak szinte kötelező anyag, amennyiben szerencsésnek mondhatják magukat egy Sony PSP birtokosaként.

I. számú melléklet - Cheat kódok és tippek

SILENT HILL 3 - PLAYSTATION 2

Extra kosztümök:
Játszd végig legalább egyszer a játékot, majd írd be ezeket a kódokat – figyelve a nagybetűk és kisbetűk sorrendjére – az exkluzív jelmezek megnyitásához:

Kód - Eredmény
HappyBirthDay - Heather póló
I_Love_You - Onsen jelmez
PutHere2FeelJoy - Kockafej jelmez
TOUCH_MY_HEART - „Ne nyúlj hozzám!" feliratú póló
GangsterGirl - A villámlás istene jelmez
LightToFuture - A fény jelmeze
ShogyouMujou - Átmeneti jelmez
BlueRobbieWin - Gyilkos nyuszi jelmez
01_03_0811_12 - Zárt kártysorozat jelmez
cockadooodledoo - Aranykakas jelmez
PrincessHeart - Átalakított jelmez
Shut_your_mouth - Zipzár
SH3_Wrestlarn - Game Reactor póló
sLmLdGhSmKfBfH - Play póló

Extra opciók:
Az opciók (Options) képernyőn nyomd meg az L1, L2, R1 vagy R2 gombot az extra opciók (Extra Options) megnyitásához.

Extra jelenetek:
Amennyiben az általad használd memóriakártyán van Silent Hill 2 mentésed, extra jeleneteket fogsz látni a játék során.

Extra fegyverek:
A játék teljesítése után számos fegyver nyithatsz meg:
- **Lángszóró (Flamethrower):** több ellenfelet kell megölnöd lőfegyverekkel, mint lőszert nem igénylőkkel.
- **Fénykard (Beam Sabre):** több ellenfelet kell megölnöd lőszert nem igénylő fegyverrel, mint lőfegyverrel.
- **Arany- és ezüstcső (Gold & Silver Pipes):** dobd a nálad levő vascsövet a csatornákba, a kérdésekre pedig válaszolj kétszer „nem"-et, majd egy „igen"-t.
- **Végtelen géppisztolylőszer (SMG Ammo):** győzd le a záró főellenséget lőszert nem igénylő fegyverekkel.
- **Heather sugár (Heather Beam):** ölj meg legalább 333 ellenséget.

SILENT HILL 4: THE ROOM - PLAYSTATION 2

Egyfegyveres mód:
Ehhez végig kell vinned a játékot legalább egyszer a Vadonatúj Félelem fájlból (Brand New Fear File) indulva, HARD nehézségi szinten. A végződés mindegy, viszont 10 csillagot kell szerezned.

Összes fegyver mód:
Egyfegyveres módban játszd végig a játékot bármely végződést kapva.

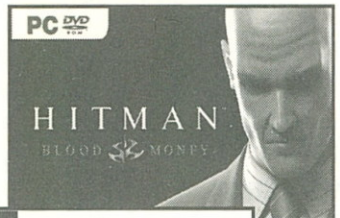
Eileen géppisztolya (Submachine Gun):
Vidd végig a játékot a Vadonatúj Félelem fájlból (Brand New Fear File) indulva, HARD nehézségi szinten, és szerezz legalább 9 csillagot. Ha jól csinálod, akkor az első Apartman világban, a 102-es szobában veheted fel.

Láncfűrész (Chainsaw):
Játszd végig a játékot bármely nehézségi szinten, és új játék kezdésekor a láncfűrészt az első Erdővilágban találod, azon a tisztáson, ahol az autó áll.

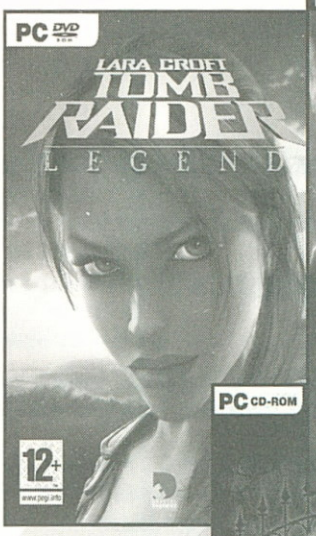
SILENT HILL 2: RESTLESS DREAMS - XBOX

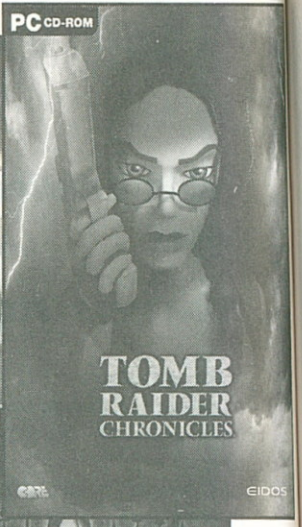
Extra opciók:
Az opciók (Options) képernyőn nyomd meg az L vagy R gombot az extra opciók (Extra Options) megnyitásához.

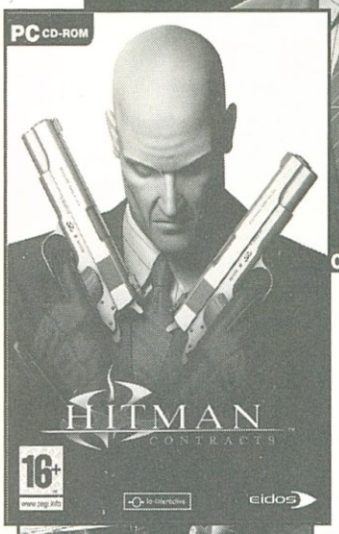
Újraindítás a játék alatt:
A játék során nyomd meg a Back és Start gombokat egyszerre.

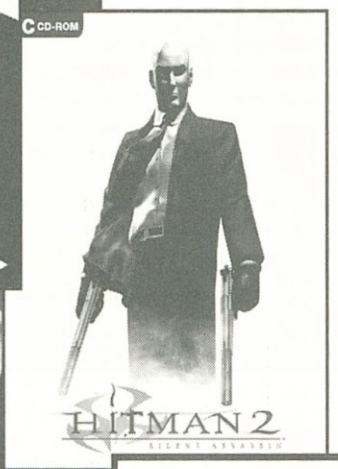


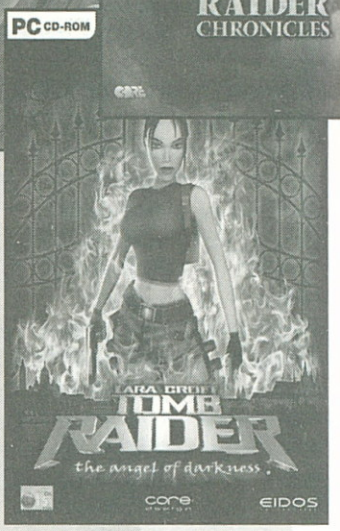
EGY PÁROS MELYET EM LEHET LEGYŐZNI. 2X2 PISZTOLY EGY KÖNYVBEN...



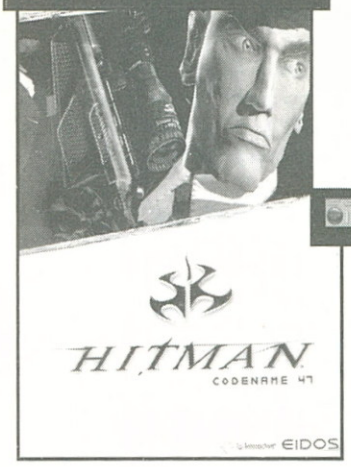








PC - PS2 - XB
GC - XB360

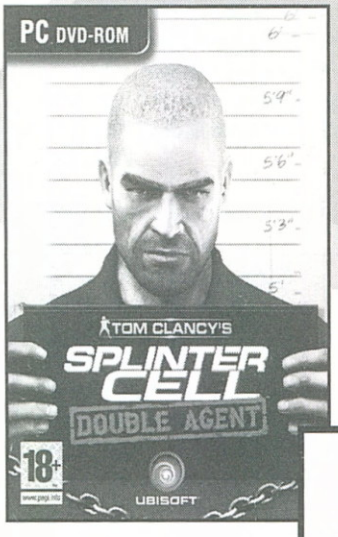


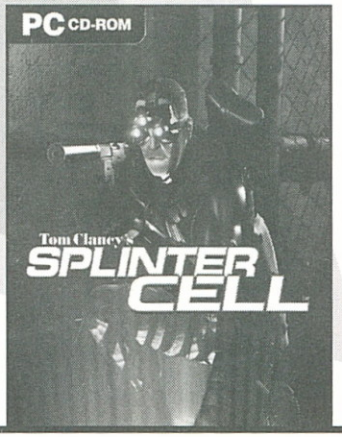
ELŐRENDELHETŐ!
MEGJELENIK 2006 TELÉN

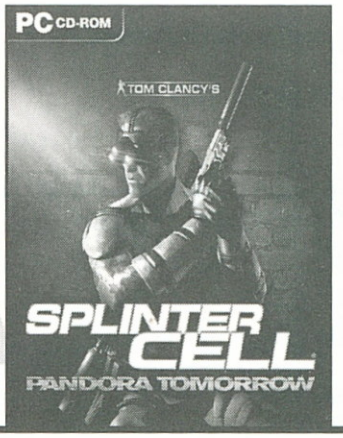
SAM FISHER AKCIÓBAN, EZÚTTAL MINDEN APRÓSÁGRA ÉS TRÜKKRE FÉNY DERÜL...

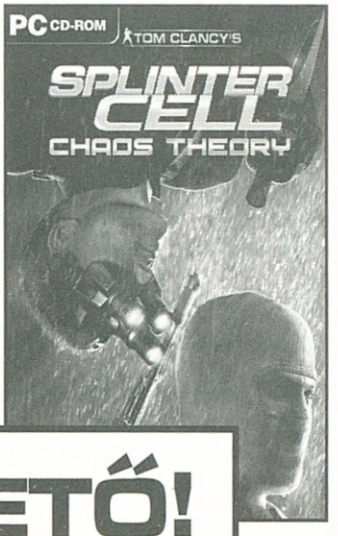
Tom Clancy's SPLINTER CELL®

PC - PS2 - PS3 - XB - XB360 - GC - Wii









ELŐRENDELHETŐ!
MEGJELENIK 2006 TELÉN

JÁTÉKLEXIKON 2006-2007

- ▶ A legnyerőbb játékok 2006-ban
- ▶ Betekintés a jövőbe, a legjelentősebb játékok 2007-ben
- ▶ Leírás minden játékról, a legfontosabb információkkal
- ▶ A különböző játékkategóriák tematikus listája
- ▶ Referencia lista a legsikeresebb programokról
- ▶ Vásárlási lehetőségek ismertetése

A legteljesebb összefoglalás a megjelent játékokról, PC és konzol fronton, egy szinte teljes lexikon a 2007-es évre.

PC - PS2 - PS3 - XB - XB360 - GC - Wii - PSP - DS - GBA

ELŐRENDELHETŐ!

MEGJELENIK 2006 TELÉN

AZ ELŐKÉSZÜLETBEN LÉVŐ KIADVÁNYOKRÓL HONLAPUNKON LEHET RÉSZLETES INFORMÁCIÓT TALÁLNI A **WWW.GAMEMASTER.HU** CÍMEN. RENDELÉS, INFORMÁCIÓ: 06-1-379-7989

A SZÁGULDÁS SZEREL-
MESEINEK, MINDEN
RÉSZLET AMI SEGÍTHETI,
HOGY TE LEGYÉL AZ
ASZFALT KIRÁLYA...

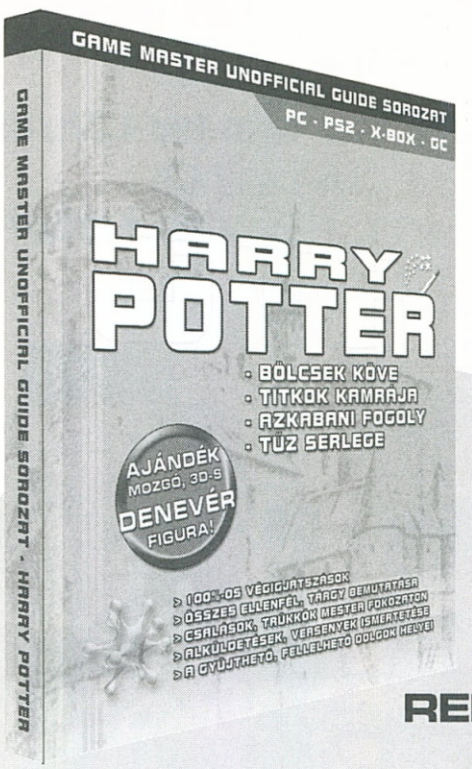
NEED FOR SPEED

PC - PS2 - PS3 - XB - XB360 - GC - Wii

ELŐRENDELHETŐ!

MEGJELENIK 2006 TELÉN

NFS: CARBON IS!



MÁR KAPHATÓ!

Az ifjú varázslótanonc kalandjai milliók szívét dobogtatták meg világszerte, így nem csoda, hogy a számítógépes és konzolos játékos társadalomnak is elkészült a könyvbeni epizódok játékos változata. Kiadványunk végigviszi az olvasót a megjelent Harry Potter játékok világán egy teljes megfejtést és útmutatást nyújtva, mely bármely helyzetben kimenti a kalandozót a megoldhatatlannak tűnő helyzetből. A teljes megoldás mellett temérdek kiegészítő információ kapott helyet a közel 170 oldalon, melyek ilyen formában, magyar nyelven még nem láttak napvilágot a játékról. Az ellenfelek teljes ismertetése mellett akad hely a varázslatok bemutatására és természetesen a minden játékban előforduló varázskártyák ismertetésére. Sok olyan titkos momentumra derül fény, melyek nem könnyen deríthetők fel a játékban, de a történet teljes élvezetéhez mindenképpen szükségesek.

Könyvünket bátran ajánljuk a játékos Harry Potter birodalom kezdőinek, de a haladóknak is - akik akár már végig is játszották a játékokat -, hiszen mindkét csoport találhat temérdek információt és érdekességet kedvenc játékaikról.

RENDELD MEG
MOST A

HARRY POTTER

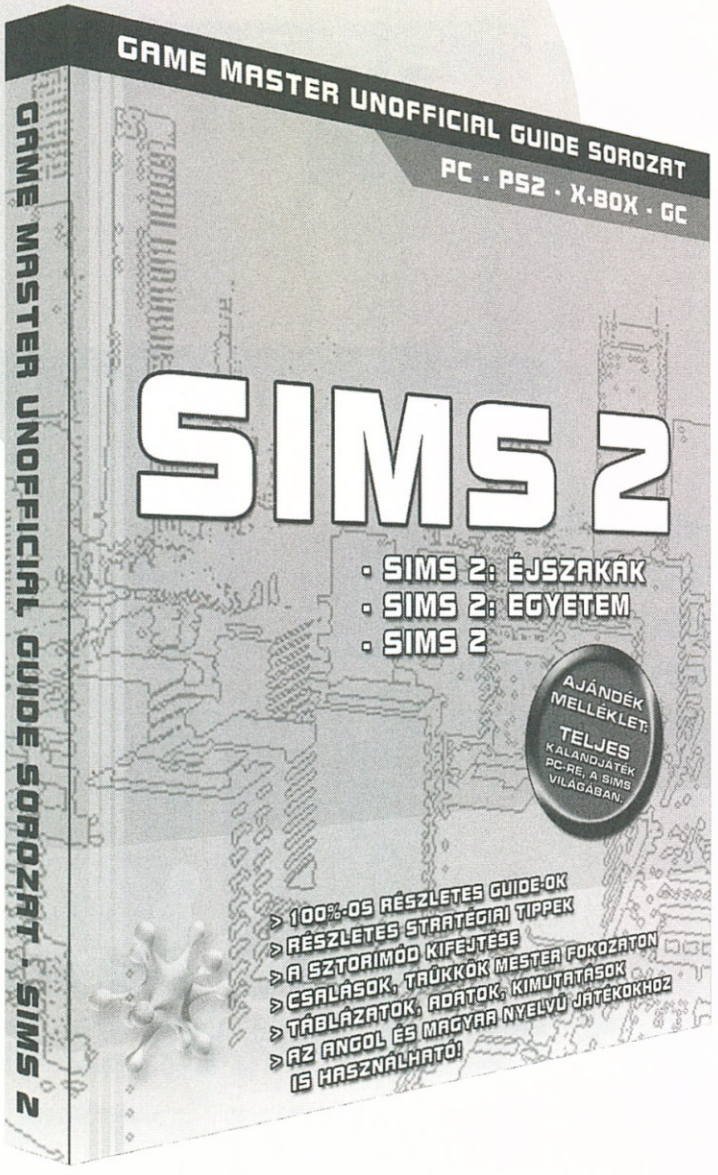
SZUPERGUIDE-OT!

MEGRENDELHETŐ:

GAME MASTER
1325 BUDAPEST,
PF.: 315
vagy
06-1-379-7989

Ára: 2.500 Ft

MEGJELENT!



Egy könyv, mely **teljessé teszi** a játékot...
Egy könyv, mely **fényt derít** a titkokra...
Egy könyv, mely **a legtöbb trükköt leírja...**

a világ eddigi **legsikeresebb** játékához.

224 oldal, ajándék CD melléklet

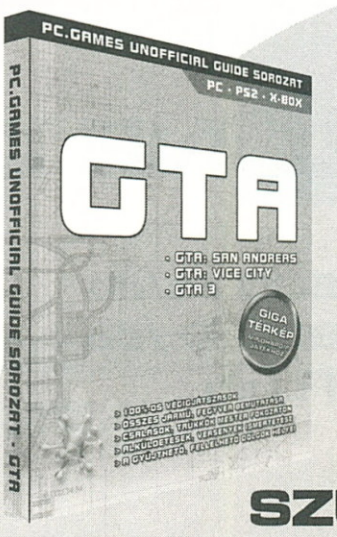
A legteljesebb GUIDE, mely készült a SIMS 2-höz és két legnagyobb kiegészítőjéhez. A könyv minden olyan fontos információt, adatot, tippet és csalást tartalmaz, mely kitapasztalása hosszú hónapokat venne igénybe. A kiadvány külön foglalkozik a PC-s és a konzolos játék sajátosságaival, valamint kitér az angol és a magyar nyelvű verzió különbségeire is. A tapasztalt játékosok is találhatnak benne újdonságot, a kezdő játékosoknak pedig igazi kincsesbánya a könyv igen részletes tartalma. Ne mulaszd el a lehetőséget, hogy mindent megtudj a játékokról, rendeld meg most akciós áron a kiadványt!

PC - PS2 - X-BOX - GC

MEGRENDELHETŐ:

GAME MASTER
1325 BUDAPEST,
PF.: 315
vagy
06-1-379-7989

Ára: 2.500 Ft



MÉG KAPHATÓ!

RENDELD MEG MOST A

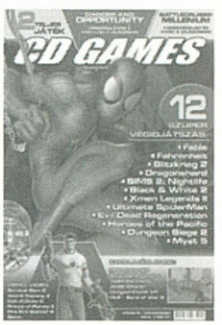
GTA

SZUPERGUIDE-OT!

RENDELHETŐ REGEBBI KIADVÁNYOK

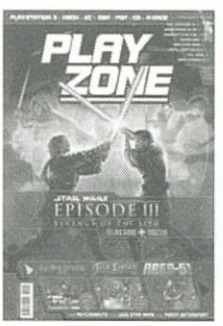
CD GAMES

2000/1-6	100 Ft/db
2001/1-6	200 Ft/db
2002/1-6	200 Ft/db
2003/1-6	300 Ft/db
2004/1-6	400 Ft/db
2005/1-6	500 Ft/db



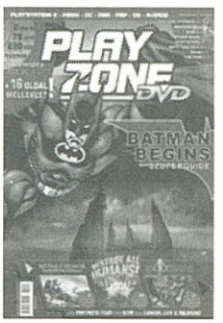
PLAY ZONE

2004/1-6	200 Ft/db
2005/1-3	200 Ft/db
2005/4-6	300 Ft/db
2005/7-9	400 Ft/db
2006/1	400 Ft/db



PLAY ZONE DVD

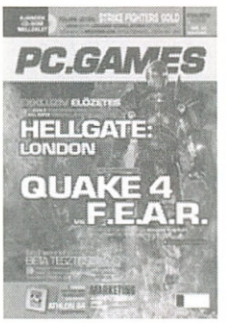
2005/4-6	600 Ft/db
2005/7-9	800 Ft/db
2006/1	800 Ft/db

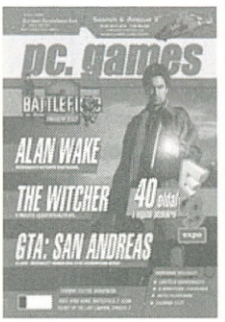


RENDELHETŐ REGEBBI KIADVÁNYOK

PC.GAMES

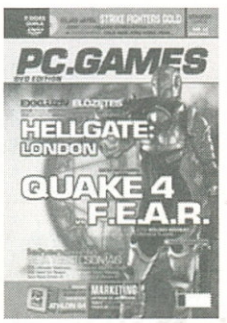
2001/1-3	100 Ft/db
2002/1-12	200 Ft/db
2003/1-11/12	300 Ft/db
2004/1-11/12	400 Ft/db
2005/1-8	500 Ft/db

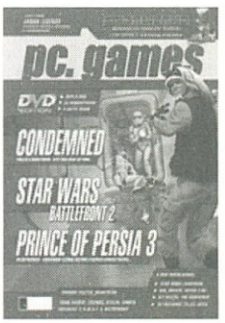




PC.GAMES DVD

2002/1-12	400 Ft/db
2003/1-11/12	500 Ft/db
2004/1-11/12	800 Ft/db
2005/1-8	800 Ft/db





Fenti lapszámok megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványoń fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt lapok sorszámát. A fenti összegek az Áfa-t igen, de a postaköltséget nem tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315

A szolgáltatásról bővebben a **06-1-379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni.

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

187 Ride or Die GU	P, 2, X, G	600 Ft
50 Cent Bulletproof	2, X	500 Ft
Ace Combat Advance TT	A	200 Ft
Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft
Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft
Advert Rising TT	P,X	300 Ft
Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft
Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft
Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft
Alexander	P	600 Ft
Alias TT	P,2,X	300 Ft
Alien vs Predator 2	P	400 Ft
Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft
Alone in the Dark 4	P	300 Ft
America	P	300 Ft
American McGee's Alice	P	300 Ft
Anachronox	P	300 Ft
Animaniacs: The Great Edgar H. TT	2, X, G	300 Ft
Arc the Lad: End of Darkness GU	2	500 Ft
Arcanum	P	300 Ft
Area 51	P, 2, X	800 Ft
Armed and Dangerous	P,X	600 Ft
Armies of Exigo	P	800 Ft
Art of Magic	P	300 Ft
Arx Fatalis	P	500 Ft
Arx Fatalis	X	600 Ft
Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft
Atalantis 3	P	400 Ft
Axis & Allies TT	P	300 Ft
Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft
Batman Begins	2, X, G	800 Ft
Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft
Battle Realms	P	400 Ft
Battlefield 2 GU	P	800 Ft
Battlefield 2: Modern Combat GU	2, X, X3	600 Ft
Battlefront II TT	P, 2, X	300 Ft
Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft
Black & White 2	P	600 Ft
Blitzkrieg	P	500 Ft
Blitzkrieg 2	P	800 Ft
Blood Omen 2	P	400 Ft
Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft
Bloodrayne 2	P, 2, X	600 Ft
Brave: The Search For Spirit D. TT	2	300 Ft
Breed	P	600 Ft
Broken Sword: The Sleeping Dragon	P,2,X	600 Ft
Brothers in Arms: Road to Hill 30	P,2, X	600 Ft
Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft
Burnout Legend PSP TT	S	200 Ft
Burnout: Revenge	2, X, X3	600 Ft
C&C Generals: ZH	P	500 Ft
C&C Renegade	P	400 Ft
C&C: Generals	P	500 Ft
C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft
Call Of Duty 2: Big Red One	2, X, G	500 Ft
Call of Duty: Finest Hour	2, X, G	600 Ft
Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft
Castlevania: Dawn of Sorrow TT	D	200 Ft
Catwoman	P,2,X,G	600 Ft
Champions of Norrath	2	600 Ft
Charlie and the Chocolate Factory	P, 2, X, G	500 Ft
Chicago 1930	P	600 Ft
Chris Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft
Chrome TT	P	400 Ft
Civilization 4 GU	P	800 Ft
Clive Barker's Undying	P	300 Ft
Close Combat: First to Fight TT	P, X	300 Ft
Codename: Panzers	P	600 Ft
Cold Fear	P, 2, X	600 Ft
Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft
Commandos 2	P	300 Ft
Commandos 3 tippek	P	300 Ft
Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft
Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft
Conquest of the Underworld	P	300 Ft
Constantine GU	P, 2, X	600 Ft
Cossacks II: Napoleonic Wars GU	P	600 Ft
Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft
Crime Life: Gang Wars TT	P, 2, X	300 Ft
CS: Condition Zero TT	P	400 Ft
CSI: Dark Motives	P	600 Ft
CSI: Miami	P	800 Ft
CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft
Darkwatch	2, X	600 Ft
D-Day	P	600 Ft
Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft
Deadly Dozen	P	400 Ft
Destroy All Humans!	2, X	600 Ft
Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft
Devil May Cry 3: Dante's Aw. GU	2	400 Ft
Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft
Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft
Disciples 2	P	400 Ft
Domination GU	P	600 Ft
Donkey Kong: King of Swing TT	A	200 Ft
Doom 3 GU	P	600 Ft
Doom 3 GU	P, X	600 Ft
Dragonshard	P	600 Ft
Driv3r	P,2,X	600 Ft
Dungeon Lords (1.rész)	P	800 Ft
Dungeon Lords (2. - befejező rész)	P	800 Ft
Dungeon Siege	P	400 Ft
Dungeon Siege 2 (1.rész)	P	800 Ft
Echo: Secret of the Lost Cavern	P	600 Ft
Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft
Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft
Empire Earth 2 GU	P	900 Ft
Enclave [2 részben]	P	500 Ft
Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft
Enthusia Professional Racing GU	2	600 Ft
Evil Dead Regeneration	P,2, X	600 Ft
Evil Island	P	300 Ft
Fable	P	600 Ft
Fable GU	X	600 Ft
Fahrenheit	P	600 Ft
Fahrenheit	2, X	800 Ft
Fallout Tactics	P	300 Ft
Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft
Fantastic 4	P, 2, X, G	600 Ft
Far Cry	P	600 Ft
Far Cry: Instincts	2, X	600 Ft
Final Fantasy X-2	2	600 Ft
Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft
FlatOut GU	P,2, X	400 Ft
Forbidden Siren	2	600 Ft
Forza Motorsport GU	X	400 Ft
Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft
Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft
Freedom Force Vs. The 3rd Reich	P	800 Ft
From Russia with Love	2, X, G	800 Ft
Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft
F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft
Galleon	X	600 Ft
Gangland	P	600 Ft
Genji	2	600 Ft
Ghost Recon 2: Summit Strike	X	600 Ft
Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft
God of War	2	800 Ft
GoldenEye: Rogue Agent	2, X, G	600 Ft
GP3 addon	P	300 Ft
Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft
Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft
Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft
Grandia 2	P,2	400 Ft
Grungave: Overdose TT	2	300 Ft
GTA: Liberty City PSP TT	S	200 Ft
GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft
GTR GU	P	600 Ft
Gun	P,2, X, X3, G	600 Ft
Half-Life 2	P	800 Ft
Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft
Halo	P,X	500 Ft
Halo 2	X	600 Ft
Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft
Harry Potter And The Goblet Of Fire	P, 2, X, G	600 Ft
Harry Potter and the Prisoners of A.	P	600 Ft
Harry Potter and the Prisoners of A	2,X,G	600 Ft
Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft
Heroes Cronicles:	P	300 Ft
Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft
Heroes of the Pacific TT	P, 2, X	300 Ft
Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft
Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft
Homeworld 2	P	500 Ft
Hostile Waters	P	300 Ft
Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft
IGI2: Covet Strike	P	500 Ft
Imperial Glory GU	P	600 Ft
Impossible Creatures	P	500 Ft
Incredibles TT	P, 2, X, G	300 Ft
Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft
Jack the Ripper	P	600 Ft
Jade Empire GU	X	800 Ft
Jak 3	2	300 Ft
Jak X: Combat Racing TT	2	300 Ft
James Bond 007: Everything or N.	P,2,X,G	600 Ft
Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft
Joint Operations TT	P	300 Ft
Kill.Switch	P,2,X	600 Ft
Killer7	2, G	800 Ft
Killzone	2	600 Ft
King Kong	P,2, X, X3, G	600 Ft
Kingdom Hearts: Chain of Mem.	A	200 Ft
Klonoa 2: Dream Champ Tourn. TT	P	300 Ft
Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft
Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft
LEGO Star Wars	P, 2, X, G	600 Ft
Leisure Suit Larry: Magna.... GU	P, 2, X	400 Ft
Leisure Suit Larry: Magna... TT	P, 2, X	300 Ft
Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft
Lords of Everquest TT	P	300 Ft
LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft
Madagascar TT	P, 2, X, G	300 Ft
Mafia	P,2,X	500 Ft
Manhunt	P,2,X	600 Ft
Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft
Mario Party Advance TT	A	300 Ft
Mashed	P,2,X	600 Ft
Max Payne 2	P,2,X	500 Ft
MechCommander 2	P	300 Ft
Mechwarrior 4	P	300 Ft
Medal of Honor	P	400 Ft
Medal of Honor: European Assault	2, X, G	900 Ft
Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft
Medal of Honor: Pacific Assault	P	600 Ft
Medieval: Resurrection PSP TT	S	200 Ft
Medieval: Total War	P	400 Ft

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **X3**: Xbox360, **G**: Gamecube, **A**: GameBoy Advance, **D**: Nintendo DS, **S**: Sony PSP. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **X3**: Xbox360, **G**: Gamecube, **A**: GameBoy Advance, **D**: Nintendo DS, **S**: Sony PSP. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

aman 5: Battle Network. P. TT	D	300 Ft
tenaries	2, X	800 Ft
al gear Solid 2	P,2,X	500 Ft
al Gear Solid 3: Snake Eater	2	800 Ft
al Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft
al Slug Advance	A	200 Ft
roid Prime 2: Echoes GU	G	600 Ft
roid Prime Pinball DS TT	D	200 Ft
roid Prime: Hunters TT	D	300 Ft
roid: Zero Mission TT	A	300 Ft
night Club 3: DUB Edition GU	2, X	600 Ft
ht & Magic IX (2 részben)	P	500 Ft
sion Impossible: Operation S.	2,X,G	600 Ft
HA: Spearhead	P	500 Ft
rtal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft
rtal Kombat: Shaolin Monks GU	2, X	500 Ft
toGP Ultimate Racing T. 3 TT	2	300 Ft
st 3 Exile	P,2,X	300 Ft
st 5 (1.rész) TT	P	400 Ft
st IV: Revelation	P	600 Ft
th 3P		400 Ft
scar '06 Total Team Control TT	2, X	300 Ft
tromania: Trap of Darkness TT	P	300 Ft
ed for Speed Underground 2	2, X, G	600 Ft
ed for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft
ed for Speed: Underground 2	P	600 Ft
verwinter Nights (2 részben)	P	500 Ft
verwinter Nights: SoU	P	500 Ft
xus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft
FS: Most Wanted GU	P,2, X, X3, G	500 Ft
FS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft
nja Gaiden	X	600 Ft
One Lives Forever	P,2	300 Ft
One Lives Forever 2	P	500 Ft
scure	P,2,X	600 Ft
dworld: Stranger's Wrath GU	X	600 Ft
i	P	300 Ft
imusha 3: Demon Siege	2	600 Ft
eration Flashpoint	P	300 Ft
eration FP:Resistance	P	400 Ft
iginal War	P	300 Ft
c-Pix DS TT	D	200 Ft
inkiller (1.rész)	P	600 Ft
inkiller (2.rész)	P	600 Ft
inkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft
nzers: Phase Two	P	800 Ft
riah	P, 2, X	800 Ft
rtners	P	500 Ft
thway to Glory	N	200 Ft
rimeter	P	600 Ft
ot Down: Behind Enemy Lines	P, 2, X	600 Ft
rates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft
atoon	P	500 Ft
ayboy: The Mansion TT	P, 2, X	300 Ft
koli Szomszédok	P	500 Ft
koli Szomszédok 2	P	600 Ft
rt Royale 2 GU	P	600 Ft
st Mortem	P	500 Ft
raetorians	P	500 Ft
rince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft
rince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft
rince of Persia: Two Thrones	P, 2, X, G	600 Ft
rince of Persia: Warrior Within	P, 2, X, G	600 Ft
risoner of War	P	400 Ft
roject Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft
roject Rub TT	D	200 Ft
Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft
Project: Snowblind	P, 2, X	600 Ft
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	2,X	600 Ft
Psychonauts	P, 2, X	600 Ft
Psychotoxic	P	600 Ft
Pursuit Force PSP TT	S	200 Ft
Quake IV	P	600 Ft
Racing Gears Advance TT	A	200 Ft
Ratchet & Clank: Up Your Arsenal	2	300 Ft
Rave Master: Special Attack FTT	A	200 Ft
Red Alert 2	P	300 Ft
Red Dead Revolver	2,X	600 Ft
Red faction 2	P	500 Ft
Republic: The Revolution	P	500 Ft
Requiem of Hell	N	200 Ft
Resident Evil 4	2	800 Ft
Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft
Resident Evil: Outbreak 2	2	600 Ft
Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft
Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft
Ridge Racer DS TT	D	200 Ft
Rise of Nation	P	500 Ft
Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft
Rising Kingdoms	P	600 Ft
Robin Hood	P	500 Ft
Roller Coaster Tycoon 3: Soaked! TT	P	400 Ft
RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft
Rome: Total War	P	600 Ft
Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft
Rune	P	300 Ft
S.W.I.N.E.	P	400 Ft
Sacred	P	600 Ft
Sacred Underworld GU	P	600 Ft
SCAR GU	P, 2, X	500 Ft
Schizm	P	400 Ft
Scrapland TT	P, X	300 Ft
Second Sight	P, 2, X, G	600 Ft
Secret Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft
Serious Sam	P,X	300 Ft
Serious Sam	P	400 Ft
Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft
Settlers 4	P	300 Ft
Settlers HoK: expansion disk TT	P	400 Ft
Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft
Shadowgrounds	P	600 Ft
ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft
Shining Soul 2 TT	A	300 Ft
Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft
Sid Meier's Pirates! GU	P,X	800 Ft
Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft
Silent Hill 3	P,2	500 Ft
Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft
Sim City 4	P	500 Ft
Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
Simon the Sorcerer	P	400 Ft
SIMS biblia	P	800 Ft
SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
SIMS: Nightlife GU	P	600 Ft
Singles TT	P	400 Ft
Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft
Sniper TT	P	400 Ft
Sökdner TT	P	300 Ft
Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
Soldiers	P	600 Ft
Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
Spartan: Total Warrior	P	500 Ft
Spellforce TT	P	300 Ft
Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
SpongeBob SquarePants: The M. TT	2, X, G, A	200 Ft
Spy vs Spy TT	2, X	300 Ft
SSX On Tour TT	2, X, G	300 Ft
SSX On Tour TT	2, X, G	200 Ft
Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
Star Wars Episode III: Revenge...	2, X, D, S	600 Ft
Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
Star Wars: Knights of the Old R. II	X	600 Ft
Star Wars: Knights of the Old R. II	P	600 Ft
Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
Star Wars: Republic Commando	P, X	800 Ft
Still Life	P, X	800 Ft
Street Racing Syndicate TT	P, 2, X	300 Ft
Stronghold 2	P	600 Ft
Stubbs: The Zombie...	P, X	500 Ft
Stupid Invadres	P	300 Ft
Summoner	P,2	300 Ft
Super Mario 64 DS TT	D	200 Ft
SWGB: Clone Camp. (2 részben)	P	500 Ft
Syberia	P,2,X	400 Ft
Syberia	P,2,X	600 Ft
Syberia 2	P,2,X	600 Ft
Syphon Filter: The Omega Srain	2	600 Ft
Tak 2: The Staff of Dreams TT	2, X, G	300 Ft
Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
Technomage	P	300 Ft
Tekken 5 GU	2	600 Ft
Terminator 3: Rise of the Machines	2,X	600 Ft
The Bard's Tale	P, 2, X	600 Ft
The Bard's Tale	P, 2, X	600 Ft
The Bard's Tale TT	P, 2, X	300 Ft
The Chronicles of Riddick	P, X	600 Ft
The Chronicles of Riddick: Escape...	P, X	600 Ft
The Elder Scrolls 3: Morrowind	P, X	400 Ft
The Getaway: Black Monday	2	600 Ft
The Great Escape	P,2,X	500 Ft
The Legend of Zelda: The Minish Cap	A	200 Ft
The Lord of the Rings: The Battle...	P	600 Ft
The Matrix: Path Of Neo	P, 2, X	600 Ft
The Moment of Silence	P	600 Ft
The Movies GU	P	600 Ft
The Punisher TT	P, 2, X	300 Ft
The Road to El Dorado	P	300 Ft
The Settlers: Heritage of Kings	P	800 Ft
The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
The Sims 2	2, X, G	800 Ft
The Sims 2 GU	P	900 Ft
The Sims 2 DS	D	200 Ft
The Sims 2: University GU	P	600 Ft
The Sims Bustin' Out TT	2,X,G	300 Ft
The Suffering	P,2,X	600 Ft
The Thing	P,2,X	400 Ft
The Ward	P	300 Ft
The Warriors	2, X	500 Ft
Thief 3	P,X	600 Ft
Throne of Darkness	P	400 Ft
Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
Tom Clancy's Ghost Recon 2	2, X, G	600 Ft
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	P, 2, X, G	800 Ft
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos T.	P, 2, X, G	800 Ft

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványoń fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315

A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **X3**: Xbox360, **G**: Gamecube, **A**: GameBoy Advance, **D**: Nintendo DS, **S**: Sony PSP.
A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft	UT 2004 GU	P	800 Ft	World War 3	P	400 Ft
Tony Hawk's American Wast. GU	P,2, X, X3,G	500 Ft	Vampire: The Masquerade Bloodlines	P	600 Ft	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
Tony Hawk's American Wast. TT	P,2, X, X3,G	400 Ft	Van Helsing	2,X	600 Ft	Worms 4: Mayhem GU	P, 2, X	400 Ft
Tony Hawk's Underground 2 TT	P, 2, X, G	300 Ft	Vietcong	P	500 Ft	Worms Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft
Tony Though	P	500 Ft	Warcraft III	P	400 Ft	WRC: Rally Evolved TT	2	300 Ft
Tribes: Vengeance	P	600 Ft	Warhammer 40.000: Dawn... GU	P	600 Ft	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
True Crime: New York City	P, 2, X, G	600 Ft	Warioware Touched! TT	D	200 Ft	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft	XIII	P,2,X,G	500 Ft
UEFA Champions L. 2004-2005 GU	P,2, X, G	600 Ft	Warrior Kings	P	400 Ft	Xmen 2	P, 2, X, G	600 Ft
UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft	Winnie the Pooh's Rumbly T...	2	300 Ft	Yoshi's Touch & Go TT	A	200 Ft
Ultimate SpiderMan TT	P, 2, X, G	300 Ft	Without Warning TT	2, X	300 Ft	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
Unreal Championship 2: The L. C. GU	X	600 Ft	Wizardry 8	P	400 Ft	Zanzarah	P	400 Ft
Unreal II	P	500 Ft	World of Warcraft GU	P	800 Ft			

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványoń fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.
A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315
A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS (RESIDENT EVIL):

Legnagyobb köszönettel tartozom páromnak, Kisvacaknak (Sabján Eszter), aki mindvégig kitartott mellettem a nehéz pillanatokban és elegendő támogatást, erőt biztosított a könyv megírásához. Nem tudom eléggé megköszönni, hogy a fárasztó munkával telt napok estéin is örömet, boldogságot hozott az életembe, melytől hazatérve mindig megújult erőre kaptam. Hálás vagyok neki minden pillanatért, így a kötetet - a sorozat szerelmeseinek tiszteletben tartása mellett - neki is ajánlom.

Köszönettel tartozom szüleimnek, barátaimnak, a Playzone/Gamemaster főszerkesztőjének Berényi Zoltánnak, az 576 Konzol videójáték magazin főszerkesztőjének Martinnak, a lap stábjának, kollégáimnak, és a #konzolscene.hu IRC csatorna rendszeres látogatóinak. Elismeréssel és tisztelettel adózom barátaimnak, ismerőseimnek - Bécsi Gergely (Greg), Csető Zsolt (Drag), Dr. Hajdú Zoltán (Hzx), Dr. Kopácsi Péter (Kopa), Haraszti Dóra (Dóri), Hodján Krisztina (Petúnia), Lövei Ákos (Crawen), Mórocz Attila (Moata), Raj Krisztián (Krisz), Sabján Zoltán (Zoli), Somosi László (Likvid), Szabó Ákos (Ghz), Takács Gábor (Wilson), Takács László (nkpolip), Theodore Reiker (Reiker), Tóth Tibor (Uniq), Vékony Tamás (Bastard) és Zehetmayer Gábor (Zehy) - a könyv készítésében nyújtott segítségért.

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS (SILENT HILL):

Benedek József
Bódi Attila
Harza Tamás
Illés Zoltán
Matuz Pál
Vas Ádám
Zumpf András
www.silenthill.hu

Fogalom, amely a videójáték kultúra túlélő-horror stílusának megreformálójaként az egyik legsikeresebb sorozat szerte a világon. A 32 milliós eladást produkáló széria alapján készült kötetünket a hazai rajongóknak, a stílus szerelmeseinek és a fiktív biológiai katasztrófát feldolgozó történettel csak most ismerkedőknek egyaránt ajánljuk.

Az Unofficial Resident Evil Guide a nyolc fő epizód (RE Zero-1-2-3-4-Code Veronica-Outbreak-Outbreak #File 2) 100%-os végigjátszása. Titkos és rejtett érdekességek mellett számos olyan információval szolgál, amelyekkel magyar nyelven még sehol sem találkozhatott az olvasó. Amellett, hogy tökéletes útmutatóként használható a széria egyes epizódjainak különböző verzióihoz, részletesen kitér az összes ismert és mellékkarakter jellemzésére, történetére, múltjára és egymáshoz fűződő kapcsolatára is.

A kiadvány második szereplőjét, a Silent Hill sorozatot sem kell bemutatni a horrorjátékok rajongóinak, ez az alapmű sem kerülhette el a sorsát, a legapróbb részletekig kitárgyaljuk a borzongás történetét az összes eddig megjelent Silent Hill rész érintésével.

ISBN 963 873 211 3

9 789638 732118

ÁRA: 2500,- Ft

www.gamemaster.hu